REVISTA GRATUITA

PS3 | PS2 | XBOX 360 | Wii | PSP | PC | DS | N-GAGE | MÓVILES

CIBERGAMERS

VIDEOJUEGOS | INFORMÁTICA | GAMING | CINE | DVD

30 FEBRERO 2009



- Burnout Paradise
- Empire Total War
- Sacred 2: Fallen Angel
- Warhammer 40000 Dawn of War 2
- Grand Theft Auto IV
- Flower, Sun and Rain
- Wanted: Weapons of Fate
- Halo Wars
- Naruto: Ultimate Ninja Storm
- Star Wars: The Clone Wars
- Far Cry 2
- Scene It?
- Lips

REVISTA GRATUITA

PS3 | PS2 | XBOX 360 | Wii | PSP | PC | DS | N-GAGE | MÓVILES

CIBERGAMERS

VIDEOJUEGOS | INFORMÁTICA | GAMING |

Nº 30 FEBRERO 2009



Descárgate GRATIS la revista CIBERGAMERS

www.revistadevideojuegos.com


¿Necesitas un nombre de dominio?
1&1 te da el doble de opciones para conseguir el tuyo
Nuevo
Nuevos Dominios
Registra un nuevo dominio...
1&1 te propone un amplio número de extensiones para elegir según tu proyecto web. Además, en caso de que el nombre que buscas no esté disponible, nuestro sistema inteligente de comprobación de dominios te propondrá alternativas similares.
Mercado de Dominios
...o cómpralo en el mercado de dominios
Si el nombre de dominio que necesitas ya no está disponible, quizás aún tengas oportunidad de conseguirlo: entra en nuestra base de datos y búscalo entre los más de 14 millones de nombres a la venta. ¡No te quedes sin el tuyo!
¡Dominio .es 1 año GRATIS*!
*Dominios .es gratuitos el primer año de registro. El segundo año, se aplicará la cuota anual estándar de 4,99 € (IVA no incluido). Oferta con un compromiso de permanencia de 2 años y sujeta a nuestras Condiciones Particulares.
MIEMBRO DE united internet
Llama ahora al 902 882 111
o visítanos en www.1and1.es
1&1

EDITORIAL

CIBERGAMERS

EDITA
Ocio Rus S.L.
C/ Muller, 34
28039 Madrid
Telf.: 911426873
ociorus@ociorus.com

DIRECTORA
Belén Quintana
direccion@cibergamers.es

SUBDIRECTOR
Ángel Francisco Jiménez
subdirector@cibergamers.es

JEFE DE REDACCIÓN
Sergio Martín
redaccion@cibergamers.es

REDACTORES Y COLABORADORES
David Hernández
Guillermo Ballestero
Mario Fernández
José Raúl Sotomayor
Pablo Molina
Hugo Lanchares
Eduardo G.
Álvaro Molina
Omar Álvarez
Shy Guy
Hugo Sánchez
Iñaki Campomanes
Juanma Pedreguera
Ricardo H.
Ramón Romero
Ilde Cortés

ILUSTRADOR
Dani Rubio

JEFA DE MAQUETACIÓN
Mercedes Abengoza

MAQUETACIÓN
J.J.
Miguel V.
Mab

DIRECTOR MARKETING
Miguel Ángel Barrera
publicidad@cibergamers.es

SUSCRIPCIONES REVISTA ONLINE
Juan Carlos Quintana
suscripciondigital@cibergamers.es

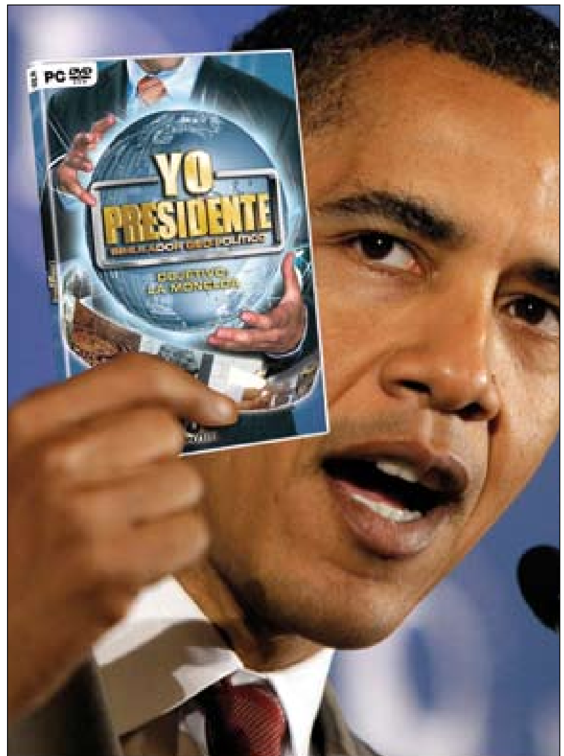
DEPÓSITO LEGAL
M-23345-2006

IMPRESIÓN
Rotolitana S.L.

DISTRIBUCIÓN
Ocio Rus S.L.
CIF: B84497056
www.cibergamers.es
www.revistadevideojuegos.com

Un arranque de año extraordinario

El período navideño nos dejó un buen número de juegos sobresalientes, con maravillas como "Dead Space", "Tomb Raider: Underworld", "Mirror´s Edge" o "LittleBigPlanet". De hecho, os recomendamos que si os falta alguno de estos títulos, os hagáis con ellos en cuanto podáis. Y por suerte para todos nosotros este comienzo de 2009 va a ser bastante atípico porque vamos a ser testigos del lanzamiento de varios juegazos, hecho que no suele ocurrir con frecuencia en esta época del año. Juegos tan esperados como "Los Sims 3", "Street Fighter IV", "Killzone 2", "Halo Wars" o "Resident Evil 5" van a ir apareciendo en las próximas semanas, ¿qué os parece? Sin duda podemos estar ante un año magnífico, al menos en lo que respecta al lanzamiento de títulos para todos los formatos.



...y también, ¡os recomiendo este juego!

CONTENIDOS

CUALQUIER TIEMPO PASADO FUE DIVERTIDO

SEGA MEGA DRIVE ULTIMATE COLLECTION





Sega tiene a punto la Sega Mega Drive Ultimate Collection para Xbox 360 y PlayStation 3, en el que se recopilaran los mejores juegos de Sega de la época de la Mega Drive (16 bits). Además se añaden extras como juegos de la Master System (8 bits) y títulos arcade de los años 80.
La consola Mega Drive de Sega dejó muy buenos momentos y excelentes juegos en los años 90. Esos tiempos ya han pasado, pero tanto la Mega Drive como otras consolas de 8 bits como la mítica Master System han marcado la historia del videojuego. Sega además dominó durante muchos años las máquinas recreativas de los salones, por lo que siempre es una buena noticia la aparición de una nueva recopilación de estos clásicos que tantas alegrías han hecho pasar a los treintañeros y gente de más edad.
Sega Mega Drive Ultimate Collection se encontrará disponible para consolas de nueva generación como la Xbox 360 y Playstation 3. No se trata de una mera recopilación, ya que todos los juegos han sido adaptados a resoluciones de 720p para televisiones y monitores de alta definición. Así la experiencia de jugar con estos viejos clásicos se vuelve más impactante y se impide la excesiva pixelización en pantallas de gran formato.
Entre los juegos se incluyen algunos que han marcado escuela como Golden Axe o Sonic, la mascota de Sega. Otros títulos a tener en cuenta era Ecco the Dolphin, uno de los primeros productos en incluir los valores ecológicos en un videojuego o Altered Beast, clásico de los clásicos en las máquinas recreativas.
Sega ha adelantado una lista de los 40 juegos que serán incluidos en la recopilación. Además habrá contenidos ocultos que se desbloquearán según se avance en determinados juegos o se llegue al final. Dichos contenidos pueden ser entrevistas a desarrolladores o incluso minijuegos u otros juegos que Sega no ha desvelado.

- Alex Kidd in the Enchanted Castle
- Alien Storm
- Altered Beast
- Beyond Oasis (Story of Thor)
- Bonanza Bros.
- Columns
- Comix Zone
- Decap Attack starring Chuck
- D. Head
- Dr. Robotnik's MBM
- Dynamite Headdy
- Ecco the Dolphin
- Ecco II: The Tides of Time
- E-SWAT
- Fatal Labyrinth
- Flicky
- Gain Ground
- Golden Axe I
- Golden Axe II
- Golden Axe III
- Kid Chameleon
- Phantasy Star II
- Phantasy Star III: Generations of Doom
- Phantasy Star IV: The End of the Millennium
- Ristar
- Shining in the Darkness
- Shining Force
- Shining Force 2
- Shinobi III: Return of the Ninja Master
- Sonic 3D Blast
- Sonic and Knuckles
- Sonic Spinball
- Sonic The Hedgehog
- Sonic The Hedgehog 2
- Sonic The Hedgehog 3
- Streets of Rage
- Streets of Rage 2
- Streets of Rage 3
- Super Thunder Blade
- Vectorman







ROL DE CALIDAD PARA LA DS

DRAGON QUEST: LA PROMETIDA CELESTIAL







Ubisoft ha llegado a un acuerdo con Square Enix, la conocida editora de juegos de rol "a la japonesa", para distribuir la nueva entrega de la serie Dragon Quest entre varios países europeos, incluida España. Esta nueva entrega se lanzará exclusivamente para la consola portátil de Nintendo.

La Prometida Celestial es la continuación de Dragon Quest: Capítulos de los Elegidos y realmente se trata de una versión actualizada de Dragon Quest V. La serie permanecía inédita en Europa hasta la llegada en versión Playstation 2 de Dragon Quest: El Periplo del Rey Maldito, uno de los mejores juegos de rol de la historia. Square quiere resucitar a sus clásicos a nivel mundial y con las mejoras que conllevan las nuevas plataformas, ya sean portátiles o de salón.

La historia de la Prometida Celestial comienza en la infancia del héroe, ya que viaja con Papas, su padre. Después de bastantes aventuras el niño crece y se convierte en un apuesto joven. Ahora está preparado para partir hacia la gran aventura, con el coraje de su padre latiendo fuertemente en su corazón, y por supuesto, con la perspectiva de una bella princesa por conocer.

Al igual que ocurre en Final Fantasy, las aventuras de Dragon Quest son independientes una de otra, pero conservan muchos elementos comunes entre ellas. Por ejemplo, jugar en casinos para ganar dinero u objetos que mejoren el equipo, así como reclutar monstruos que ayuden al equipo en los combates más complicados.

Además, en La Prometida Celestial, los jugadores pueden intercambiar objetos con otros jugadores mediante la aplicación Exotica Net, lo que contribuye a crear otro tipo de experiencia de juego, que por otra parte presenta uno de los escenarios de exploración más inmensos, con multitud de calabozos ocultos, entre los juegos de rol del catálogo de la DS. ●

EL JUEGO ONLINE SE PASA A LA MESA DEL SALÓN

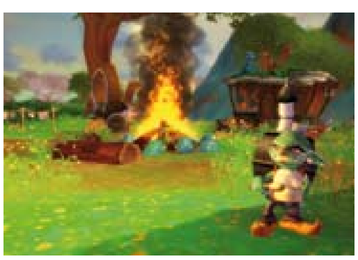
CARTAS COLECCIONABLES DE FREE REALMS

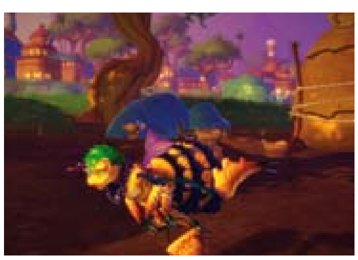
Sony Online Entertainment y The Topps Company han anunciado un acuerdo de licencia exclusivo y a largo plazo, que permitirá a Topps crear un juego de cartas coleccionables reales, basado en Free Realms, el próximo juego online de SOE. La versión física del juego de cartas coleccionables complementa a la digital, que se puede jugar dentro de Free Realms y que permite a jugadores de todo el mundo disfrutarlo desde sus ordenadores.

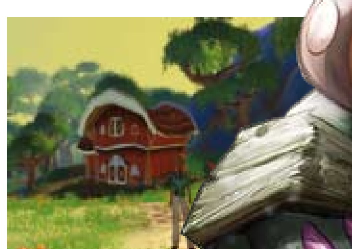
El lanzamiento de la versión digital del juego de cartas coleccionables Free Realms coincidirá con el del juego online, mientras que los productos de Topps estarán disponibles en la primavera de 2009. Topps ofrecerá, en cualquier establecimiento en el que se vendan sus productos, como kioskos, centros comerciales, etc. un exclusivo pack de inicio llamado "Pasaporte a Free Realms", repleto de objetos físicos y digitales de Free Realms además de packs de expansión de 11 cartas, con una carta de botín en cada pack.

Desarrollado en los estudios de Denver de Sony Online Entertainment, el juego de cartas coleccionables Free Realms fusiona el formato de los juegos de cartas coleccionables con el universo online de Free Realms. Los jugadores podrán comprar, coleccionar e intercambiar cartas, crear barajas, competir con sus amigos e incluso explorar el mundo de Free Realms en partidas virtuales del juego online o comprando packs físicos de cartas coleccionables.

En un principio, habrá más de 200 cartas disponibles, número que se irá ampliando paulatinamente, lo que permite disfrutar de Free Realms con todas sus posibilidades, ya sea dentro de la Red o fuera de ella. Además, cada pack del juego de cartas coleccionables contiene una carta de botín canjeable por exclusivos objetos virtuales de Free Realms, como mascotas o mejoras del equipo que lleve el jugador. ●









MEJOR QUE ROBINSON CRUSOE

HARVEST MOON: LA ISLA DE LA ALEGRÍA

Si el protagonista de la novela de Dafoe las pasó canutas hasta que consiguió que fuera rescatado de la isla donde naufragó, Nintendo nos propone una experiencia similar pero mucho más divertida y cómoda gracias a la DS.
Si bien, ya la compañía Sierra lanzó hace mucho tiempo un desternillante juego con las desventuras de un pobre tipo en una isla diminuta, los náufragos, a pesar de lo atractivo que resulta este entorno de aventuras para un videojuego, no ha sido un tema muy recurrente para una productora de juegos que prefiere casi siempre una historia protagonizada por un tipo duro que dispara antes de preguntar.
Por lo tanto se agradece que DS haya dado la vuelta al mito de Robinson Crusoe y propone un viaje a una isla desierta que con un poco de suerte, el personaje del jugador encontrará a alguien con la que podrá compartir su soledad o tal vez, encontrar el amor, porque esta isla no está solitaria ni mucho menos.
Usando única y exclusivamente el lápiz táctil de la DS, el jugador empezará plantando un huerto de verduras de temporada, que será la base de una granja que se irá ampliando poco a poco con nuevos productos como setas o cacao. Luego se puede realizar actividades de ganadería con vacas y ovejas para conseguir ingresos extra.
Puedes elegir tu personaje entre diez solteros y solteras disponibles y debes recordar que la isla no está solitaria. Puedes hacer amigos con las tribus que habitan la isla e incluso realizar negocios con ellos con los productos de tu granja, y como estamos en el Siglo XXI, el turismo estará presente y deberás relacionarte con los turistas.
El otro gran objetivo del juego es buscar pareja y formar una familia, por lo que todos los que estén familiarizados con juegos tipo "sims" reconocerán en Harvest Moon muchos elementos de este género de simulador social. La granja es el corazón y el elemento más importante de la aventura y según vaya mejorando y ofrezca más productos, empezarán a mudarse a la isla más personajes, que abrirán tiendas y otras instalaciones, contribuyendo así al desarrollo de la misma.
Gracias a la Conexión Wi-Fi de Nintendo, el teléfono que hay en la casa de la isla permite abrir el chat de voz de hasta cuatro personas en el que se puede hablar con jugadores de La isla de la alegría de todo el mundo. También se pueden intercambiar artículos especiales con otros jugadores vía inalámbrica e inscribir la granja en el servicio de Clasificación para ver cómo va respecto a todas las demás. Un juego muy familiar y diseñado especialmente para compartir experiencias con jugadores de todo el mundo. ●



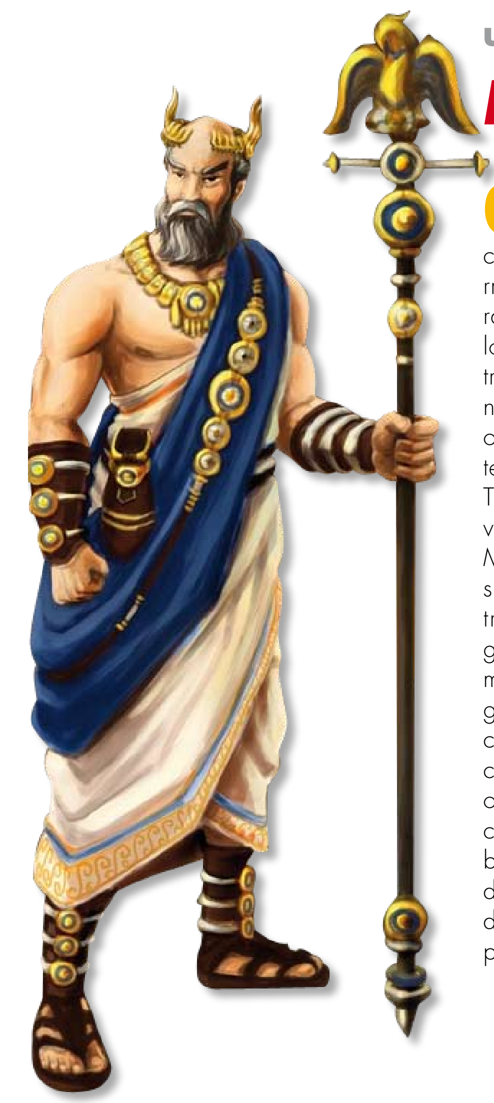
LA WII VIAJA A LA MONTAÑA

FAMILY SKI & SNOWBOARD





La máquina blanca de Nintendo se está comportando como un excelente gimnasio virtual o simulador deportivo. Una vez que pase el invierno podemos recordar los buenos momentos en la nieve con la última producción de Namco Bandai.
El juego aprovecha las características de la Balance Board para simular descensos por todo tipo de montañas y bajadas de vértigo. Es posible también realizar entrenamientos en cajas, barandillas y medios tubos antes de realizar las pruebas en las distintas montañas que han sido recreadas con todo tipo de detalles según los escenarios reales.
Escenarios que comprenden una multitud de ambientes diferentes como el imponente Monte Angrio o el resort de moda Jamboree Snow. Se puede esquiar tanto de día como de noche o el atardecer, lo que proporciona unas vistas impresionantes y gráficos increíbles en Wii. Como en cualquier juego familiar pueden jugar hasta cuatro personas al mismo tiempo, o para los solitarios, Family Ski & Snowboard controla hasta tres "bots" con una elevada I.A. que nos harán pasar canutas en los descensos más.



UNA NUEVA EXPERIENCIA DE ESTRATEGIA CON "MICROTRANSACCIONES ONLINE"

MYTHEON

GOA, la unidad de videojuegos de Orange, en colaboración con True Games y el desarrollador Petroglyph, están preparando un nuevo título que mezcla los géneros de acción, rol y estrategia: Mytheon. GOA gestionará el lanzamiento y todas las operaciones en los principales territorios europeos, mientras que True Games se encargará de la versión estadounidense.
Mytheon es un juego online basado en el concepto de "microtransacciones" o pequeños pagos por uso, que combina los mejores elementos de los juegos de acción, estrategia y rol con un marcado énfasis en el combate y en la recogida de objetos. El escenario se enmarca en un universo de fantasía basado en mitologías únicas de todos los lugares del mundo. Los jugadores se embarcan primero en un viaje por los extensos mitos de la Grecia clásica. Las inminentes ampliaciones profundizarán en mitologías exóticas de los rincones más recónditos de la historia. Mytheon, con combates en tiempo real, y que permite personalizar por completo el entorno de la aventura, ofrece partidas en grupo, uno contra uno o a solas, además de una variada gama de funciones de redes sociales integrado.
En el juego, los usuarios recopilarán y personalizarán una extensa selección de "Piedras de energía" que se utilizan para conjurar hechizos devastadores y para invocar a fieles seguidores en batallas trascendentales contra monstruos y otros jugadores. Mytheon ofrecerá tres clases distintas de personajes, cada uno de ellos especializado en un tipo de "Piedra de energía" determinado, como piedras invocadoras o curativas.
Mytheon es el primer juego online gratuito de Petroglyph, desarrollado por el equipo famoso por haber creado los galardonados juegos de estrategia en tiempo real Star Wars: Empire At War y Universe at War. Varios miembros de este prestigioso desarrollador desempeñaron también un papel crucial en la creación de la serie original Command and Conquer en los estudios Westwood.
GOA en su página web dispone productos como el conocido Dark Age of Camelot, el primer videojuego de este tipo disponible en inglés, francés, alemán, italiano y español, y Warhammer Online: Age of Reckoning.
Está previsto el lanzamiento de Mytheon a finales de este año

A VUELTAS CON LA MÚSICA

Q3





La compañía Q Entertainmen, a través de su creador, Tetsuya Mizuguchi, ha llegado a un acuerdo con Atari para la distribución en un único paquete denominado "Q3" de tres de sus juegos: Lumines Live!, Rez Hd y E4. Estará disponible en exclusiva para Xbox 360 ya que estos juegos ya se encuentran disponibles en la Red Live de Xbox.

Lumines supuso uno de los títulos más refrescantes y originales para la PSP, una consola que necesita más juegos originales y novedosos. La propuesta de Lumines de unir puzzles y música dance con una jugabilidad endiablada es obra de Tetsuya Mizuguchi, uno de estos talentos provenientes del país de Sol Naciente. Es un experto diseñador de videojuegos y un innovador en la música electrónica. Los juegos de Mizuguchi reflejan su amor por la música y su habilidad como productor musical, creando productos que combinan sonidos e imágenes, creando un verdadero viaje para los sentidos. De ahí el éxito de Lumines entre adolescentes y amantes de la música electrónica de vanguardia.

AMOR DE TANQUE

CODENAME PANZERS: COLD WAR

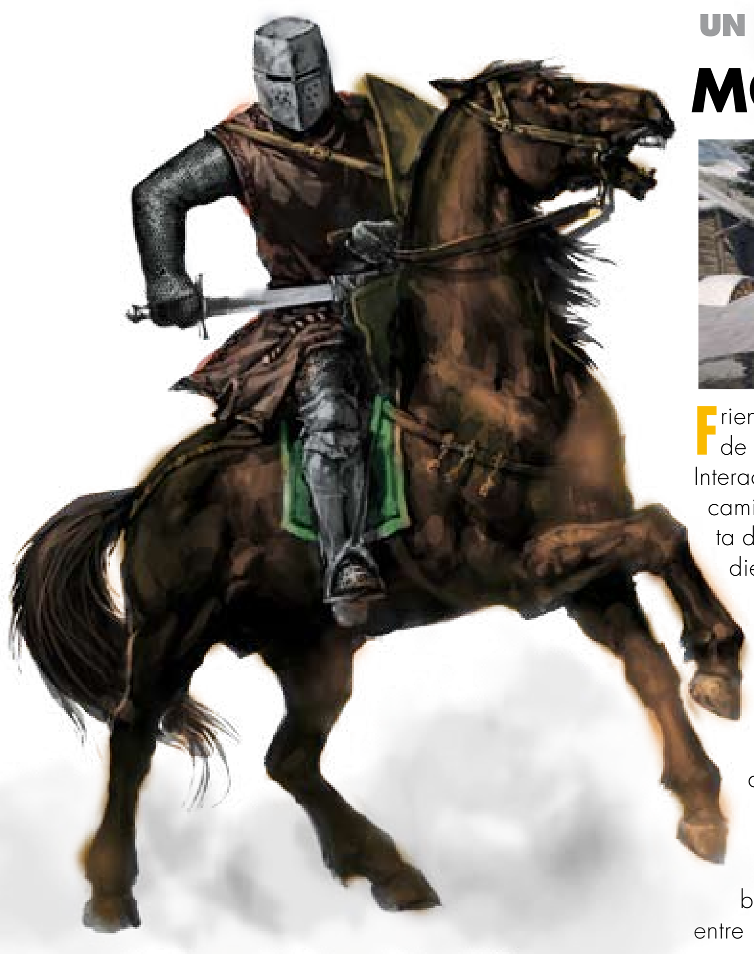


Codename Panzers es una de las series bélicas más queridas por lo amantes de la estrategia en PC. La nueva continuación, Cold War, ha sido desarrollada por InnoGlow, antiguos miembros de Stormregion que han dado su peculiar toque a esta historia de "política-ficción".

El argumento del juego se basa en un hipotético enfrentamiento entre las fuerzas de la OTAN y el Ejército de Stalin en los años 50. Armas nucleares aparte, el juego utiliza sobre todo las armas convencionales, en especial todo lo relacionado con los ejércitos de infantería, con los tanques como "leiv motiv" principal del juego, entre los que destacan el norteamericano M103 y el temible Troyanov soviético.

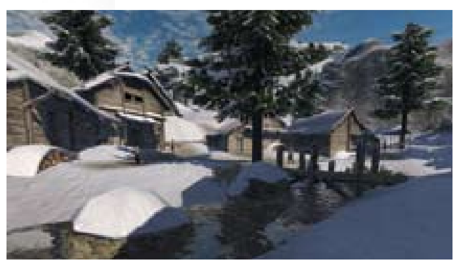
El juego utiliza un sistema denominado "Puntos de Interés", con estructuras diferentes en el mapa que los equipos deberán ocupar para ganas Puntos de Prestigio adicionales. Dependiendo de la situación y el tipo de estructuras que ocupes, los Puntos de Prestigio pueden ser utilizados para pedir ataques especiales como apoyo de NAPALM o de helicópteros, o crear unidades adicionales. La infantería puede utilizar tácticas de guerra urbana especiales como construir o usar coberturas, levantar fortificaciones o crear túneles, mientras que las condiciones climáticas variables afectarán al desarrollo e las batallas.

También habrá disponible un modo multijugador "online" hasta ocho jugadores con los tradicionales modos cooperativos, deathmach o dominación total.



UN VIAJE "REAL" A LA EDAD MEDIA

MOUNT & BLADE





Friendware distribuirá el próximo juego de rol y acción publicado por Paradox Interactive, Mount & Blade. Siguiendo el camino que inició el mítico Diablo, se trata de un alucinante viaje a un mundo medieval denominado Calradia, muy violento, pero lleno de tesoros y recompensas jugosas según aceptemos y resolvamos misiones de todo tipo.

Una de las características más importantes de Mount & Blade es el carácter completamente dinámico de los escenarios y sus personajes. Hay grupos de NPCs (personajes manejados por el ordenador) que estarán continuamente activos, viajando, buscando a sus enemigos, luchando entre ellos, independiente si pasas por su localización o no. Todas estos grupos a la larga influirán en la propia aventura del jugador o sus acciones influirán en los mismos.

Otro detalle que distingue a Mount & Blade es el grado de concentración que requiere para los combates. Aquí no basta la típica táctica de soportar golpes y tomar pociones tan comunes en Diablo o Titan Quest, sino que en este juego no existen pociones, por lo que dos o tres buenos golpes pueden acabar en un momento con el personaje del jugador. En cambio, se gana más experiencia y reputación entre los habitantes de Calradia, que será muy beneficioso para el desarrollo del protagonista en busca de emociones fuertes y muchas, muchas riquezas.

PUZZLES ADICTIVOS

HENRY HATSWORTH EN LA AVENTURA ROMPECABEZAS

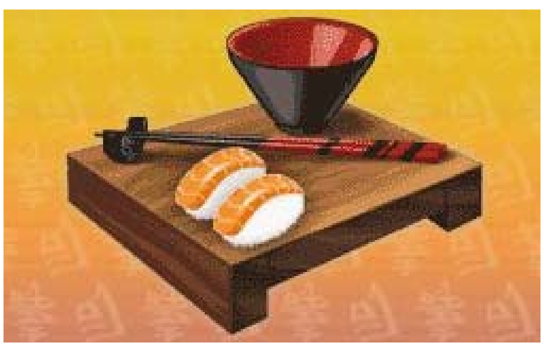
Parece que en los juegos de puzzles todo está inventado, pero Henry Hatswoth te sorprenderá por la originalidad de algunos, y sobre todo, por ese humor británico tan característico y un estilo visual muy divertido.
Realmente Henry Hatsworth es un híbrido entre plataformas y juego clásico de puzzles. Henry debe avanzar por cinco mundos, como si fuera "un Mario cualquiera", hasta completar 30 niveles. En la exploración de estos mundos, Henry encontrará los clásicos tesoros y mejoras que permiten la finalización de los diversos puzzles que compone el juego.
Resulta una experiencia muy original la de unir géneros tan distintos como las plataformas y los puzzles. El juego esconce muchas sorpresas, pues además de los 30 niveles accesibles para todos, se esconden niveles secretos protegidos por feroces jefes. Además si se realizan "combos" con los puzzles se rellena la barra de vida y energía de Henry que le permite salir más ileso de los ataques de algunos antipáticos habitantes de su particular universo.





DELICIAS JAPONESAS

SUSHI ACADEMY



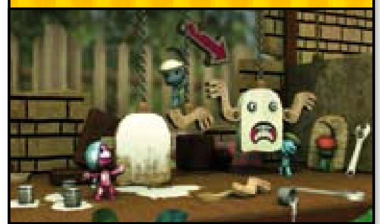


City Interactive ha lanzado al mercado este simulador de cocina, que tan populares son en Nintendo DS, para aprende a gestionar un restaurante de "sushi", la famosa especialidad nipona y que tanta aceptación ha tenido entre ejecutivos del mundo occidental.
En el juego, además de gestionar sabiamente el negocio, es una buena oportunidad para conocer la elaboración de estos platos tan ricos como originales. El juego dispone de varios tutoriales que se encargan tanto de la gestión del negocio, como de sabios consejos y trucos para prepara los platos de "sushi" más exquisito.
Se trata de un juego para toda la familia con gráficos al estilo manga y muy fácil de manejar gracias al "stylus" de la consola. Todo consiste en elegir los platos, combinar y esperar la reacción de nuestros clientes. Un juego muy "suculento".



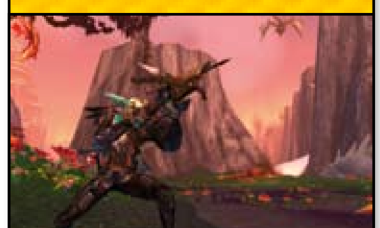
+ BREVES

LittleBigPlanet también ofrece un nuevo nivel descargable en la PlayStation Store para Playstation 3 y que supone un homenaje a Metal Gear Solid. Podrás vestir a Sackboy como Solid Snake o cualquier otro personaje de esta gran saga de juegos de infiltración.

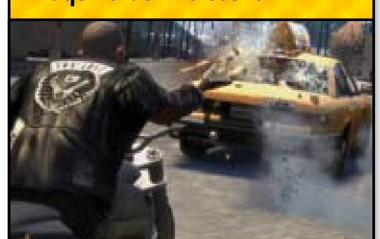


Deep Silver publicará una nueva versión del popular juego de Internet "Line Rider Freestyle" para Wii, Nintendo DS y PC. "Line Rider" es un auténtico fenómeno, con una base aparentemente sencilla pero muy adictiva.

La expansión Wrath of the Lich King pulvizó el record de ventas con más de cuatro millones de copias en el primer mes. En el primer día llegó a casi tres millones de unidades. Así, World of Warcraft alcanza 12 millones de subscriptores en todo el mundo.



Rockstar ya ha puesto en la Red de Xbox Live el primer episodio del contenido descargable: Grand Theft Auto IV: The Lost and Damned. Es el primero de los dos episodios anunciados para Grand Theft Auto IV en la máquina de Microsoft.



DESCUBRE BRATZ KIDZ PARTY EN WII Y DS

MINIJUEGOS MUY SIMPÁTICOS



Las adorables chicas de Bratz ya tienen un nuevo juego preparado para ti, "Bratz Kidz Party". El título, creado para Wii y Nintendo DS, incluye 13 divertidos minijuegos aptos para cuatro jugadores simultáneos. En ellos podrás participar en sesiones de fotografías, practicar coreografías, diseñar tu propia ropa o escuchar música. Aparte de estos juegos, el título también te permite adquirir más de 350 objetos para las chicas, complementos que puedes utilizar para imprimir el "look" que más les guste a tus personajes favoritos. "Bratz Kidz Party" es un juego con el que te lo pasarás genial sola o jugando con tus amigas.

IGOR SE PRESENTA EN LAS CONSOLAS NINTENDO Y PC

UNA AVENTURA MONSTRUOSA





La película Igor, que ya ha debutado en los cines españoles, ha sido trasladada a las pantallas de PC, Wii y Nintendo DS por cortesía de Deep Silver. En esta original aventura encarnamos al jorobado Igor, un ayudante de una especie de creador de monstruos que un buen día crea a Eva. El problema es que en lugar de ser una criatura monstruosa, Eva resulta ser un pedazo de pan, por lo que ahí comienzan los simpáticos enredos. El juego combina la aventura con la exploración, los combates y los puzles, e incluso la versión para Nintendo DS te permite crear a tu propio monstruo.

LA DS CUIDA TUS PUNTOS

AUTOESCUELA TRAINER



Con la pequeña de Nintendo hemos aprendido inglés, mejorado nuestra memoria, asimilar los conceptos básicos del cuidado de mascotas y de caballos y también de vez en cuando, hemos visto a Mario pilotando un kart o recolectando setas. Tal variedad de usos para la DS explica el enorme éxito de ventas de la consola, pues a diferencia de otras plataformas, si que ha sabido adaptarse a productos que no sean juegos.



Un buen ejemplo de ello es Autoescuela Trainer. Se trata de una versión digital de los tests de las autoescuelas y orientados al examen teórico del carnet de conducir. Contiene más de 4.000 preguntas de test, totalmente actualizadas y adaptadas al Código de Circulación vigente y a las últimas directrices de la D.G.T para aprobar el examen de conducir de la clase B1. También incluye una guía de señalización, cuadros esquemáticos y juegos ambientados en situaciones reales de conducción.

Autoescuela Trainer DS es una adaptación de un clásico de Micronet, la empresa distribuidora, de Autoescuelas Trainer para PC. La ventaja de la DS es evidente gracias a su portabilidad, que nos permite realizar tests incluso a las horas anteriores del examen y es mucho más cómodo transportar una DS que un portátil de cualquier tamaño.



EL HOSPITAL DE ANIMALES

VETERINARIOS EN ACCIÓN 2

La NDS se ha convertido en la consola "refugio" para todos los juegos que tienen a los animales como centro de atención. Veterinarios en acción fue uno de esos títulos que consiguió un éxito enorme, por lo que era lógico que apareciera cuanto antes una segunda parte.
Si con la primera entrega, el jugador se convertía en un veterinario de un centro para animales situado en la ciudad, es decir un veterinario experto en animales domésticos o de compañía, en esta ocasión el jugador viajará hasta el campo, concretamente una granja.
El trabajo es más duro en la granja, dadas las características de los animales de una granja dedicados a la producción de alimentos, por lo que el control sanitario es fundamental y el juego se volverá más complicado. Máxime cuando no irás por libre, pues debes colaborar en una clínica rural con cuatro compañeros cada uno con sus habilidades y especialistas en distintas clases de animales. Tus compañeros te ayudarán y también te echarán las broncas necesarias hasta conseguir un buen trabajo.
Una de las características más importantes del juego es que incluye más de 30 casos clínicos reales descritos por veterinarios auténticos, por lo que la metodología a emplear será vital para curar ese animal. En concreto, el juego incluye 22 animales que podemos encontrar en el medio rural.
De todas formas y a pesar de la evidente dificultad que presenta el reto, el jugador cuenta con un asistente que en todo momento indica comentarios y consejos para evitar sorpresas desagradables. Todos los controles se ejecutan con el lápiz táctil de la NDS: selección de los objetos, herramientas de manipulación, interacción con los animales, etc.





NUEVOS ACCESORIOS INALÁMBRICOS PARA PLAYSTATION 3

¡FUERA CABLES!

Ya se encuentran en el mercado las novedades en "gadgets" inalámbricos que Sony ha creado para los usuarios de Playstation 3. Están destinados tanto para su uso en juegos como para su uso en conexión "online" en las comunidades virtuales que Sony está desarrollando para los usuarios de Playstation 3. Concretamente se trata de un "headset"
(auricular inalámbrico con micrófono) y el wireless keypad (teclado inalámbrico), así como los micrófonos inalámbricos SingStar.
Los headset son ideales para jugar en títulos de acción 3D en modo cooperativo con otros jugadores o manejas a un grupo de "bots" aliados. El headset incluye su propia base de carga. Con los nuevos títulos para PS3 que serán compatibles con la función de "órdenes de voz", podrás navegar por las opciones de juego con solo hablar al auricular inalámbrico con micrófono.
Y para estar relajado en el salón mientras chateas en play, lo mejor es el "wireless equipad". Sólo es necesario conecta el teclado con el mando también inalámbrico Sixaxis o Dualshock 3. Por otra parte, los micrófonos Singstar inalámbricos permiten por fin que podamos bailar a toda pastilla sin riesgo de tirar la consola al suelo mediante un tirón con el micrófono tradicional.
Los cables son molestos y peligrosos, por lo que todas las consolas de nueva generación, como Playstation 3, ya incluyen en su catálogo de accesorios todo tipo de gadgets inalámbricos. La cuestión es jugar con más libertad.

GUARDAR EL RECUERDO

STREET FIGHTER IV EDICIÓN COLECCIONISTA



Si hay una serie mítica dentro de los juegos de lucha, esa es Street Fighter. Ha inspirado películas, cultura pop y sus personajes han entrado de lleno en el imaginario popular al igual que Pikachu o Darth Vader.

Capcom ha preparado para los "más seguidores" de la serie una edición especial de coleccionistas que se publicarán en las versiones para Xbox 360 y Playstation 3 de Street Fighter IV. Estarán disponibles al mismo tiempo que las versiones "normales" del juego.

Además del propio juego, la edición de coleccionista en ambas versiones incluirá:

- Una figura de Ryu, el personaje favorito de la saga y una de Crimson Viper, uno de los nuevos personajes incorporados a esta entrega.
- Un disco adicional con una película de animación en alta definición creada especialmente para el lanzamiento del juego, así como selección de los mejores tráilers de Street Fighter IV.
- Una mini guía en formato cómic, que detalla los movimientos y biografías de los cuatro nuevos personajes de la serie; Viper, Abel, El Fuerte y Rufus.
- Contenido exclusivo descargable con sorpresas para todos aquellos que han seguido fielmente la serie.

LA MÚSICA ESTÁ EN TODAS PARTES

POPSTAR GUITAR

Ni juegos de acción ni simuladores de conducción. Lo que realmente ha revolucionado el merado del videojuego son los productos musicales. Estos híbridos de "karaokes" y de aprendizaje de instrumentos se han convertido en uno de los preferidos para jugar en familia o con amigos ya que utilizan la música como objetivo principal del juego, y la música es un lenguaje universal que todos entendemos.



Entre las últimas entregas de estos juegos musicales destaca Popstar Guitar. Cuenta con canciones de grupos tan conocidos como Simple plan o Blink 182. PopStar Guitar está disponible para Wii, y viene acompañado del AirG, un nuevo y emocionante periférico que convierte el mando inalámbrico de la consola en una guitarra "vitual". Cuenta con un "Modo Carrera" para un jugador así como minijuegos tanto para uno como para varios jugadores. Se puede elegir entre doce personajes jugables que pueden ser personalizados para dar a la banda un aspecto único. Icluye 60 canciones del pop, varias de ellas interpretadas por sus artistas originales.

LIBRES COMO LOS PÁJAROS

X-PLANE 9

Al tradicional Microsoft Flight Simulator le ha salido un duro competidor con X-Plane, un eficaz y ultrarealista simulador de vuelo que está haciendo las delicias de pilotos profesionales, amateurs o de aquellos que jamás se han subido a la cabina de un avión.

Distribuido por Friendware, que se ha encargado de su completa localización al castellano, el juego incluye 6 DVD'S que suman en total 60 Gb. de escenarios del planeta incluidos entre las latitudes -60 y +74.

Incluye muchos modelos de naves para volar, desde dirigibles, entrenadores, aviones comerciales tipo jet o de hélice o los siempre complicados de manejar helicópteros en versiones de una o varias turbinas. Pero la auténtica sorpresa de X-Plane 9 es la posibilidad de manejar el siempre fascinante transbordador espacial. Pero la aventura espacial no acaba aquí, pues el juego incluye la nueva cartografía del planeta Marte. Gracias a las sondas que actualmente están orbitando el planeta rojo y con instrumentos como cámaras de muy alta resolución y altímetros laser para medir la altura y profundidades de montañas y valles respectivamente, se ha podido cartografiar por completo el planeta. En el juego, poder sobrevolar Marte supone un espectáculo increíble.

Regresando a nuestro planeta, el juego incluye más de 18.000 aeropuertos, están todos los españoles, pero también se puede aterrizar en portaaviones o despegar con un helicóptero desde plataformas petrolíferas, hospitales o edificios de negocios. Una maniobra más difícil de lo que puede pensarse.

También alterará nuestro vuelo las condiciones climáticas. Las tormentas pueden afectar a cualquier vuelo, pero si pilotamos una aeronave sin motor habrá que utilizar sabiamente las corrientes térmicas para acabar el viaje sin problemas. De todas formas, y para los más expertos, se pueden bajar desde Internet, las condiciones atmosféricas reales que ocurran en ese mismo momento en el escenario donde estamos volando.

Y para los que no tengan miedo a nada, y sobre todo para los más expertos pilotos, el juego incluye un modo de fallos con 35 sistemas que pueden fallar manual o aleatoriamente. Puede fallar cualquier instrumento electrónico o componente mecánico de la nave. Evidentemente, sus desarrolladores han incluido el máximo nivel de realismo y además es una buena oportunidad para actualizar tu vieja tarjeta gráfica y disfrutar al máximo de los escenarios tan detallados que incluye X-Plane 9.



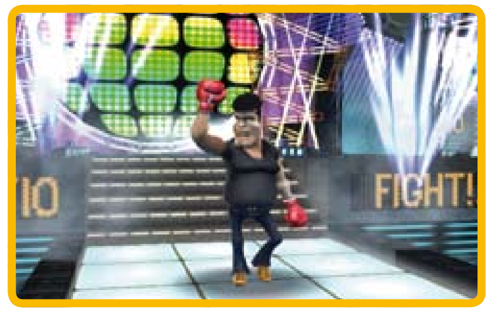
DE GOLPES CON LA WII

READY 2 RUMBLE REVOLUTION

Los Ready 2 Rumble son juegos de boxeo, pero con un sentido del humor tan apabullante que los convierten en el mejor exponente de que el género deportivo puede ser también muy divertido y hacernos soltar más de una carcajada. Ahora, la serie se da un lavado en cara para un debut a todo lujo en Nintendo Wii.
Esta versión para Wii el juego conserva todas las características de los Ready 2 Rumble Boxing Round 1 y Round 2, incluido el particular estilo de boxear de los personajes que aparecen. En realidad, se trata de 18 caricaturas de celebridades de distintos ámbitos no sólo dentro del mundo del deporte, sino también de música y películas. Todos son famosos a nivel internacional por lo que es fácil reconocer su cara, y resulta más divertido cuando encajan un puñetazo con la consiguiente mueca.
El juego cuenta también con la colaboración de Michael Buffer, famoso por su famosa frase registrada "Let's Get Ready to Rumble" y que se ha convertido en el icono principal de la serie. Los escenarios muestran también lugares famosos como Las Vegas hasta los típicos gimnasios de barrio de New York.
Pero sin duda, son los gráficos tan divertidos el principal elemento diferenciador de los Ready to Rumble. En esta versión para Wii se ha mejorado muchos de sus elementos como las animaciones faciales o las texturas de daños. También se ha incluido nuevos movimientos especiales como combos, derribos extremos y combos especiales "Rumble". Usando el Nunchuck como un guante y el Wii Remote como el otro, los jugadores harán todo tipo de ganchos y directos para noquear a sus oponentes. Además, el modo Championship permitirá a los jugadores crear su propio boxeador original y aumentar sus habilidades a través de minijuegos a modo de entrenamiento.

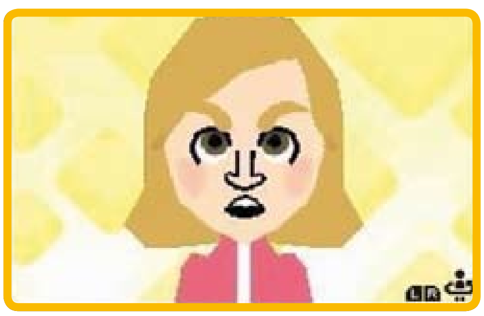


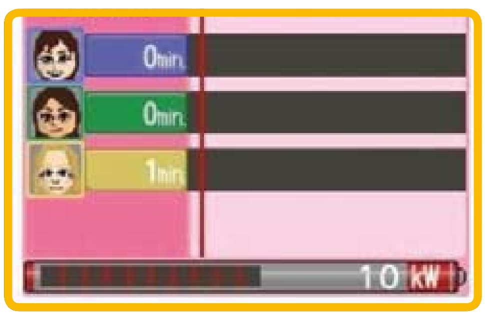


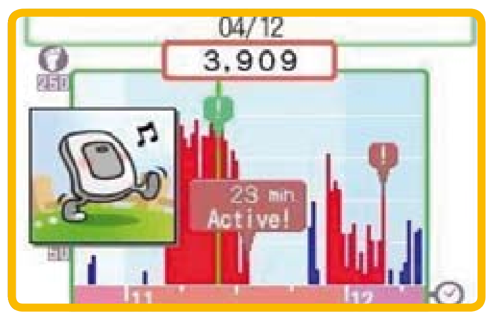


MÁS EJERCICIO, POR FAVOR

CAMINA CONMIGO







Nintendo se ha empeñado que todos hagamos ejercicio físico. Si con Wii Fit ha dado el pelotazo por el enorme éxito que ha conseguido la idea de un "gimnasio virtual" en el salón de cada casa, con la DS nos va a animar a realizar caminatas, el deporte más barato y saludable a largo plazo que todos podemos realizar.
Camina conmigo es la nueva aplicación de vida saludable para Nintendo DS y dirigida para todo tipo de públicos. Sigue los consejos de médicos y especialistas en nutrición y salud corporal. Hay que andar una media de 30 minutos al día para activar el ritmo cardíaco.
El juego viene acompañado de dos podómetros o "medidores de actividad" diseñados especialmente para la Nintendo DS, que miden los pasos diarios minuto a minuto. Estos medidores de actividad son pequeños y ligeros para poder llevarlos en el bolsillo o en el bolso mientras miden la actividad a lo largo del día. Durante un máximo de siete días, se guarda en el medidor estos datos de actividad diaria, que después se debe volcar a la Nintendo DS para poder hacer un seguimiento de la evolución del ejercicio efectuado.
Dentro de la aplicación hay varias opciones que permite definir objetivos a cumplir. El básico es el de efectuar 3.000 pasos al día, correspondiente a una marcha normal entre media y una hora dependiendo de la persona. Además, al usar la conexión Wi-Fi de Nintendo, los usuarios podrán enviar los datos de sus pasos para compararlos con gente de todo el mundo.
Camina Conmigo permite descargar la cuenta de tus pasos para sumarlos a los de usuarios de todo el mundo y crear así una cuenta de pasos mundial. Este dato se usa después para dibujar un paseo virtual por el sistema solar. Por ejemplo, La distancia entre planetas se ha calculado en pasos y así comparar la distancia entre pasos a nivel global con los viajes de las propias sondas espaciales.

ES DIVERTIDO SER MALO

OVERLORD II

Codemasters lanzará muy pronto la segunda parte de uno de los juegos de acción y estrategia, ese híbrido de géneros que tan bien ha funcionado en el mercado. Overlord II se distingue además por un sentido del humor muy corrosivo que no deja a nadie indiferente. Tras los sucesos narrados en la primera parte, el mundo de fantasía corre serio peligro por un Imperio, muy similar al Romano, que según va avanzando y conquistando tierras, tiene la "obligación" de eliminar todo tipo de magia y entes de fantasía.



Esto no gusta nada a las huestes infernales que en Overlord II utilizarán todo tipo de tretas para combatir a los temibles pero decadentes soldados del Imperio. En esta ocasión, nuestros simpáticos demonios podrán montar en bestias como arañas gigantes y demás "mascotas" del Imperio. Las arañas además permiten llegar a los demonios a lugares inaccesibles y gracias a su tela, pueden inutilizar y poner fuera de combate a los enemigos del Imperio, por lo que las posibilidades estratégicas se multiplican. También en Overlord II habrá nuevas criaturas infernales para manejar y tácticas de combate novedosas y según prometen sus creadores, muchos contenidos en la Red para descargar y conseguir que Overlord II sea aún más atractivo.

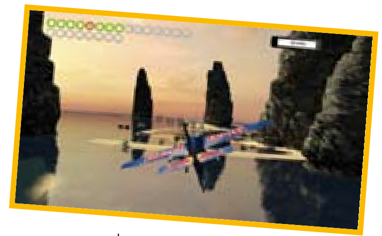
SONY SE PASA A LAS REDES SOCIALES

PLAYSTATION HOME

Una de las razones del enorme éxito acumulado por Microsoft con su Xbox 360 en el último año es debido a la efectividad de su sistema online "live", que al fin y al cabo no es más que una red social, como tantas otras que existen en Internet, pero orientada al jugador con sus múltiples descargas de juegos y otros complementos para la 360.

Sony ha visto las orejas al lobo y de ahí que haya puesto en marcha Playstation Home, un proyecto muy similar al "live" de la Xbox 360 pero que añade características de las webs de contactos y de redes sociales o de juegos como Second Life.

Así, los propietarios de una Playstation 3 que se conecten a la red de Playstation Home, podrán conocerse entre sí, chatear, quedar e incluso lanzarse a jugar en ese mismo entorno. Asimismo, el usuario puede crear su propio avatar, decorar su apartamento, jugar con minijuegos, comprar juegos y otras aplicaciones ver videos y asistir a acontecimientos especiales que se produzcan.



El entorno de Home ha sido diseñado en 3D, y a diferencia de otros mundos virtuales está muy detallado gráficamente e incluye multitud de zonas por explorar, considerandose la propia exploración de las posibilidades de Home como si fuera otro juego. Por fin los usuarios de Sony disponen de una experiencia similar online a sus compañeros de Xbox 360.

LA TIENDA DE LOS PEQUEÑOS AMIGOS

LITTLEST PET SHOP

Ya hace tiempo que se ha descubierto que los videojuegos no son solo para chicos. Las niñas comparten sus sesiones de consola con sus hermanos o amigos, y esto tiene el valor de incentivar la igualdad entre ambos sexos, aprendiendo a respetarse como personas, algo muy importante si se inculca desde edades muy tempranas.

Lo que si resulta ser un fenómeno más nuevo es la aparición de juegos "para ellas", como buena muestra ha sido los numerosos productos de cuidados de mascotas virtuales en DS. Electronic Arts ha rizado el rizo en este sector del mercado con una de sus primeras franquicias dirigidas a niñas de entre 6 y 10 años: Little Pet Shop.

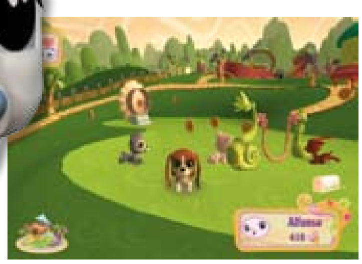
La franquicia está disponible en los formatos de Wii, Nintendo DS y para ordenadores y está basada en una línea de juguetes de la conocida multinacional del juguete Hasbro . Dicha línea de juguetes ha conseguido un éxito enorme en todo el mundo y los responsables de Electronic Arts realizaron numerosos test con niñas para asegurarse que el videojuego cumplía con las mismas expectativas que los juguetes de Hasbro.

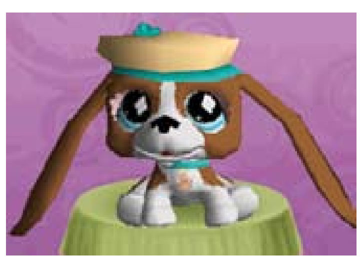
Las versiones para las tres plataformas son muy similares, pero mientras las de Wii y PC están dirigidas a un único jugador, la de Nintendo DS ofrece conexión multijugador para compartir mascotas y realizar fiestas con ellas.

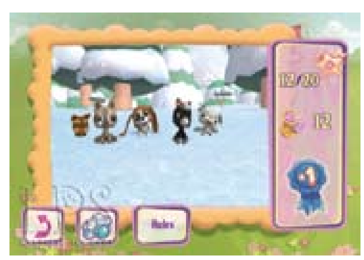
Littlest Pet Shop es un videojuego para un solo jugador en la versión de Wii y PC mientras que para Nintendo DS ofrece la posibilidad de jugar con otras personas a través de wireless y permite organizar fiestas de mascotas.

En total se incluyen 16 minijuegos con tres niveles de dificultad que permiten ganar "Monedas Nutris". Esta moneda puede utilizarse en las tiendas para comprar hasta 100 accesorios diferentes para mascotas (collares, sombreros, gafas...) y 29 sets de juego, algunos de los cuales son la recreación digital de la línea original de juguetes.









LA TDT LLEGA A LAS CONSOLAS

PLAYTV

Sony quiere que su Playstation 3 sea algo más que una consola de juegos, es decir, convertirse en un centro multimedia, de ahí sus posibilidades de conexión a Internet, lectura de discos Blu-Ray o de formatos tipo DivX. Ahora además, gracias a PlayTV, Playstation 3 puede convertirse en un sintonizador/grabador de televisión digital terrestre (TDT).
Como sintonizador puedes ver los distintos canales digitales que estén disponibles en tu zona de recepción, suelen cambiar dependiendo de las comunidades autónomas. Como grabador, PlayTV tiene diferentes opciones bastante interesantes como la posibilidad de grabar un programa mientras se está viendo otro, una opción muy útil en las típicas discusiones familiares para ver un programa u otro. También permite pausar y grabar un programa mientras tenemos que hacer algo urgente como acudir o una llamada telefónica o una visita por el cuarto de baño. Una vez que haya acabado de grabar, PlayTV salta al momento en que se haya comenzado a grabar para proceder a su visualización.
Dispone también de una guía electrónica que proporciona información sobre los distintos canales y horas de emisión de los programas para grabar el que deseemos. Pero una opción mucho más interesante es que PlayTV es capaz de transmitir contenidos a la PSP. Puedes grabar las emisiones en tu PSP y verlas tranquilamente mientras estás de vacaciones o esperas en la parada del autobús. Sin duda, es una de las características más interesantes de PlayTV.
Además, el firmare del producto se actualiza de la misma forma que las actualizaciones de Playstation 3, ya sea vía disco o vía Internet. Así se podrán añadir más funcionalidades para convertir a Playstation 3 en una verdadera "caja negra" que concentre todo el ocio digital del hogar.





VÉRTIGO SOBRE DOS RUEDAS

TRIALS 2

Si te apasionan las motos, pero aún más las acrobacias imposibles sobre ellas y eres un amante del juego, éste, sin duda, es tu juego. Distribuido en exclusiva en formato PC por FX Interactive, Trials 2 más que un simulador realista de carreras es todo un homenaje a las acrobacias más fantásticas.
A pesar de lo increíble de algunas de las acrobacias que podemos realizar, el juego está construido con un motor físico muy potente que recrea al más mínimo detalle los saltos, caídas, caballitos y cualquier otra cosa que se nos ocurra en la imaginación y nuestra moto virtual nos permita.
El juego incluye cuatro modalidades: contrarreloj, especial, saltos y caballitos, así como cuatro niveles. Incluye más de 60 pistas en todo tipo de escenarios y se puede desbloquear 25 logros para obtener mejoras o nuevas sorpresas. Incluye además, una guía de pilotaje que desvela los secretos para vencer la gravedad que utilizan los verdaderos campeones reales de esta espectacular disciplina del motociclismo.

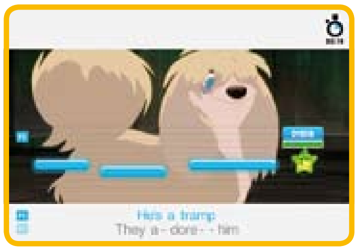


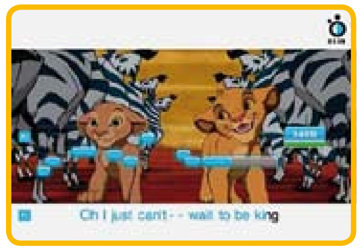


KARAOKE FAMILIAR

SINGSTAR CANCIONES DISNEY











Las películas de Disney tienen una "magia" en la que mucho tiene que ver la banda sonora. Muchas de sus canciones han ganado el Oscar a la mejor canción y los productores de la compañía son tan exigentes con sus dibujantes como con el músico que contratan para realizar la banda sonora.
Todos nos acordamos de las canciones de El Libro de la selva o de clásicos recientes como Aladdin, El Rey León o Toy Story. Muchos de estos éxitos de la factoría Disney han sido recopilados en la nueva entrega de SingStar dedicada a esta fábrica de sueños de animación.
Las canciones seleccionadas para SingStar canciones Disney abarcan cinco décadas, con La Cenicienta, Peter Pan y La Bella Durmiente de los cincuenta, El Libro de la Selva y 101 Dálmatas de los sesenta, Winnie the Pooh y Los Aristogatos de los setenta, La Sirenita de los ochenta y La Bella y la Bestia, Aladdín, Toy Story, El Rey León y Tarzán en los años noventa.
Esta versión de Singtar con las canciones de Disney ofrece las clásicas opciones de este popular karaoke que permiten a los jugadores cantar en solitario, en duetos o cara a cara, aunque como siempre lo más divertido es jugar con muchos amigos para ver quien lo hace peor que el otro.
En definitiva, jugar para ser el que "menos peor" lo haga.

EL MÍTICO JUEGO DE ROL PARA PC LLEGA A LAS CONSOLAS

THE WITCHER: RISE OF THE WHITE WOLF






En otoño de este año estará previsto el lanzamiento en Playstation 3 y Xbox 360 de una revisión de The Witcher, un juegazo de rol que apareció en 2007 para PC y que ahora ha sido remodelado especialmente para las consolas de nueva generación.
The Witcher: Rise of the White Wolf, a igual que el original, está basado en el mundo de fantasía creado por el escritor polaco Andrzej Sapkowski. El argumento de Rise of the White Wolf recuerda al de la versión de PC, pero por todo lo de más ha sido remodelado en varias facetas. La principal de ellas ha sido el apartado gráfico, aprovechando la evidente potencia gráfica de ambas consolas. Por otra parte, esta nueva versión se distingue de la original, que era más orientada al rol puro y duro, en la experiencia de combate, mucho más cercana a los juegos de acción y fácilmente accesible para todos, incluidos los que no gustan de los juegos de rol.
Regresando al argumento del juego, éste sitúa a los jugadores en el papel de Geralt de Rivia, un cazador de monstruos profesional que vive en zona fronteriza entre una compleja sociedad cuyos problemas serían más comunes a las páginas de los periódicos que al universo de la fantasía. Recogido cuando era sólo un niño, mutado y entrenado en los métodos arcanos de los brujos, Geralt es un héroe reacio al combate que, sin embargo, se encuentra a menudo en el corazón de batallas que nada tienen que ver con él. En este mundo no hay bien ni mal, sólo decisiones y consecuencias.
Este proyecto está siendo desarrollado por el núcleo principal del equipo de CD Project RED trabajando en las oficinas de Widescreen Games con sede en Francia para proporcionales el motor de cruce de plataformas DaVinci. Acuerdos tecnológicos para ofrecer un juego de rol y acción digno de la próxima década.

EL REY DE LOS PILOTOS VIRTUALES

DCS: BLACK SHARK



Próximamente podremos disfrutar gracias a Friendware, del más increíble simulador de helicópteros de la historia: DCS: Blackshark. Este simulador permite volar el helicóptero Kamov Ka-50 Black Shark, la respuesta rusa al Apache. La propia Kamov ha colaborado para recrear el 95% de los sistemas y las sensaciones de vuelo. Con campañas online de hasta 64 pilotos, Black Shark es un salto gigante a todo lo visto en simuladores. Realismo puro para pilotos virtuales.

ATARI LANZARÁ GHOSTBUSTERS EN VERANO

VUELVE LA MAGIA DE LOS 80



Una de las películas más carismáticas de la década de los 80 fueron los Cazafantasmas. Ahora tras 25 años desde su estreno, Atari pondrá a la venta este verano un videojuego para todas las plataformas que homenajeará a la película con las nuevas aventuras escritas por Dan Aykroyd y Harold Ramis. El sentido del humor estará muy presente, pero la historia estará adaptada a los tiempos actuales.

"FACEBREAKER KO PARTY" APARECE EN WII

UN COMBATE DESMADRADO

El mundo del boxeo no tiene por qué ser tan duro como muchos pensáis. Prueba de ello es este "FaceBreaker KO Party" que Electronic Arts ha desarrollado para Wii. En este vibrante y simpático título vamos a vivir unos duelos súper cachondos con personajes con una marcada personalidad que parecen sacados del mundo del cómic. Lejos de ser un simulador serio y profesional, "FaceBreaker" es un arcade que va a proporcionaros muchas risas gracias al descaro y carisma de todos los personajes.

El sistema de control ha sido optimizado para sacar provecho de las características del Wiimote y Nunchak, mandos que nos permiten lanzar puñetazos a los rivales con la máxima precisión. El título presenta una buena cantidad de modalidades de juego, incluyendo varios modos multijugador realmente divertidos. El juego ya está a la venta a un precio inferior a 40 euros.





+ ÚLTIMA HORA

VIAJAR ES JUGAR

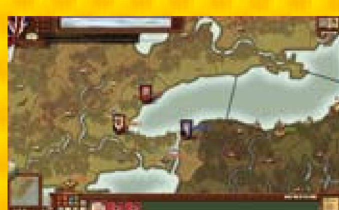
EDREAMS SE PASA AL VIDEOJUEGO

La agencia de viajes eDreams, muy conocida gracias por su portal en Internet, ha tenido la iniciativa de ser la primera empresa española de su sector, que ha desarrollado un nivel para el juego Little Big Planet.
Este nivel consiste en un fascinante viaje o recorrido desde los templos asiáticos hasta las ruinas aztecas. Además hasta el 31 de Marzo de este año, realizará un concurso para que el mejor jugador gane 1.000 € para gastar en circuitos en



IMPERIOS COLONIALES

BIRTH OF AMERICA 2: GUERRAS EN AMÉRICA



Friendware distribuirá este juego de estrategia histórica y que se encuentra en proceso de desarrollo bajo la supervisión de Philippe Thibaut, autor de Europa Universalis. El juego cubre el período entre 1750 y 1815 y tiene como principal escenario, el territorio de las colonias en America del norte, con la creación de Estados Unidos como tema de fondo. Combatirán entre sí el imperio francés, el británico, las tribus indias y los colonos americanos.

EL REY DEL BARRIO MÁS VIOLENTO

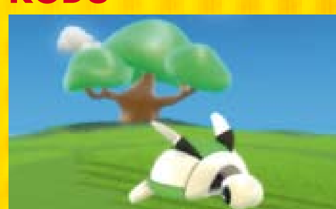
GTA: CHINATOWN WARS

El nuevo viaje al universo de Grand Theft Auto se efectuará en exclusiva bajo la plataforma DS. La pequeña de Nintendo disfrutará de una de las historias más densas y profundas dentro de la serie GTA de Rockstar. Sus creadores prometen que será una experiencia inigualable dentro de la DS y que contará con todo ese especial ambiente de los juegos enmarcados en plataformas más potentes, incluidos unos gráficos inigualables en otros productos para DS.



CREA TU PROPIO VIDEOJUEGO

KODU

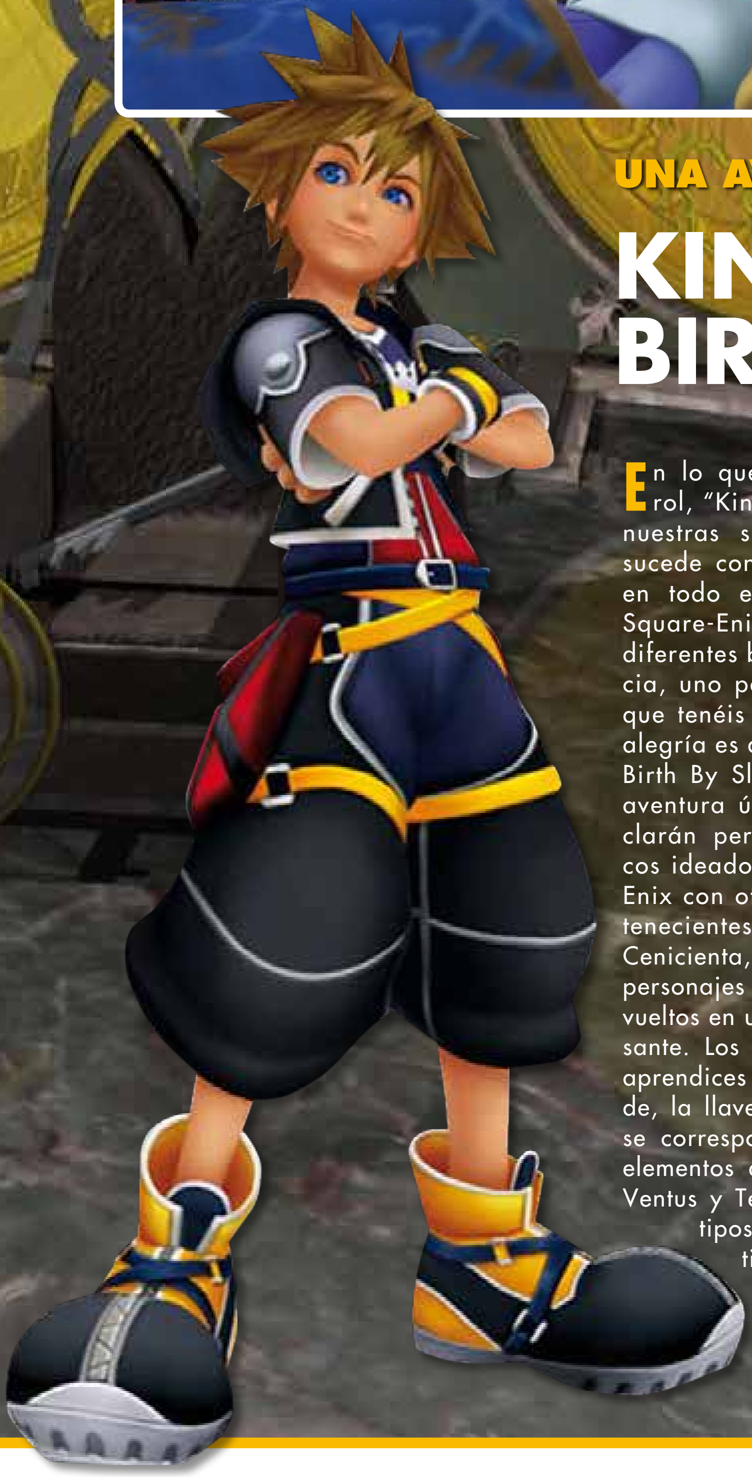


Dentro del entorno de Xbox Live, Kodu está dirigido a jugadores a partir de siete años y permite construir escenarios de juegos en pocos minutos utilizando un menú visual muy intuitivo. Los escenarios de "Kodu" se crean a través de comandos de acción y reacción, usando conceptos básicos como la vista, el oído y el tiempo para controlar el comportamiento de cada personaje. Se puede empezar desde cero o bien mediante niveles preestablecidos con los 200 bloques de construcción disponibles.


WARHAMMER
40,000
DAWN OF WAR II
WWW.DAWNOFWAR2.COM
16+
www.pegi.info
THQ
www.thq-games.es
FEBRERO 2009
THE WAY
NVIDIA
IT'S MEANT TO BE PLAYED
relic
ENTERTAINMENT
Warhammer 40,000: Dawn of War 2 — Copyright © Games Workshop Limited 2009. Dawn of War, the Dawn of War 2 logo, GW, Games Workshop, the Games Workshop logo, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000 Device, the Double-headed Eagle device and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products, illustrations and images from the Dawn of War 2 game and the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2009, variably registered in the UK and other countries around the world, and used under license. All Rights Reserved. Developed by Relic Entertainment. THQ, Relic Entertainment and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. Windows and the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft.







UNA AVENTURA DE ENSUEÑO

KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP

En lo que respecta a juegos de rol, "Kingdom Hearts" es una de nuestras sagas favoritas... como sucede con millones de jugadores en todo el mundo. Y dado que Square-Enix va a editar dos juegos diferentes basados en esta franquicia, uno para Nintendo DS y este que tenéis aquí para PSP, nuestra alegría es doble. "Kingdom Hearts: Birth By Sleep" volverá a ser una aventura única en la que se mezclarán personajes muy carismáticos ideados por la propia Square-Enix con otros muy conocidos pertenecientes al universo Disney.

Cenicienta, Blancanieves y otros personajes de Disney se verán envueltos en un argumento muy interesante. Los protagonistas serán tres aprendices de la ya famosa Keyblade, la llave-espada, y sus nombres se corresponderán con tres de los elementos de la naturaleza: Aqua, Ventus y Terra. Cada uno de estos tipos poseerá sus propias aptitudes y recorrerá diferentes decorados, si bien llegado un punto determinado de la aventura los tres muchachos coincidirán. La historia tendrá lugar 10 años antes de lo ocurrido en el primer "Kingdom Hearts" y nos pondrá tras la búsqueda de un legendario maestro de la Keyblade y su aprendiz, que desaparecerán sin dejar rastro. Estos dos personajes guardarán ciertos lazos con otros que seguro que os suenan de anteriores capítulos de la serie como Roxas y, conforme avancemos en la trama, dichos nexos se irán revelando. El desarrollo volverá a depararnos multitud de combates en tiempo real, decenas de historias secundarias, exploración y un gran sentido del humor. Y como siempre, podéis esperar un despliegue de medios extraordinario tanto en el plano visual como en el relativo al sonido. "Kingdom Hearts: Birth By Sleep" va a ser una aventura sobresaliente y aparecerá en PSP bien entrado el año próximo. Square-Enix va a volver a demostrar su buen hacer en este tipo de producciones.

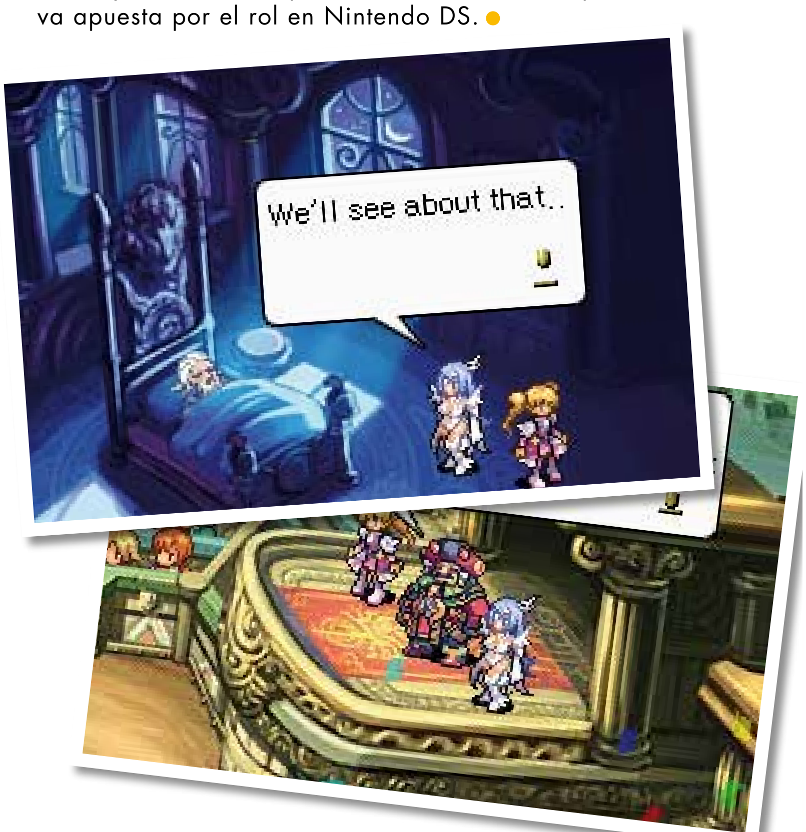




ROL EN LOS TIEMPOS DEL MEDIEVO

PRINCESS AND KNIGHT

Nintendo DS es una de las consolas que más juegos de rol presenta en su catálogo. Y por lo que parece este va a seguir incrementándose con producciones como "Princess and Knight", título que aparecerá bien entrado el 2009 y que nos ofrecerá una ambientación diferente a la habitual.
La historia nos trasladará a la era medieval, donde asumiremos el rol de un caballero llamado Mooki. La misión de este personaje será proteger a la princesa que tiene bajo su protección de las múltiples amenazas que irán aconteciendo, y en el transcurso de la aventura iremos conociendo a nuevos enemigos y aliados. El sistema de combates será en tiempo real y sorprenderá la cantidad de personajes que aparecerán simultáneamente en pantalla. Técnicamente tanto los personajes como los decorados estarán realizados en 2D y se utilizará una paleta de colores muy viva. En fin, que estamos deseosos de probar esta nueva apuesta por el rol en Nintendo DS.



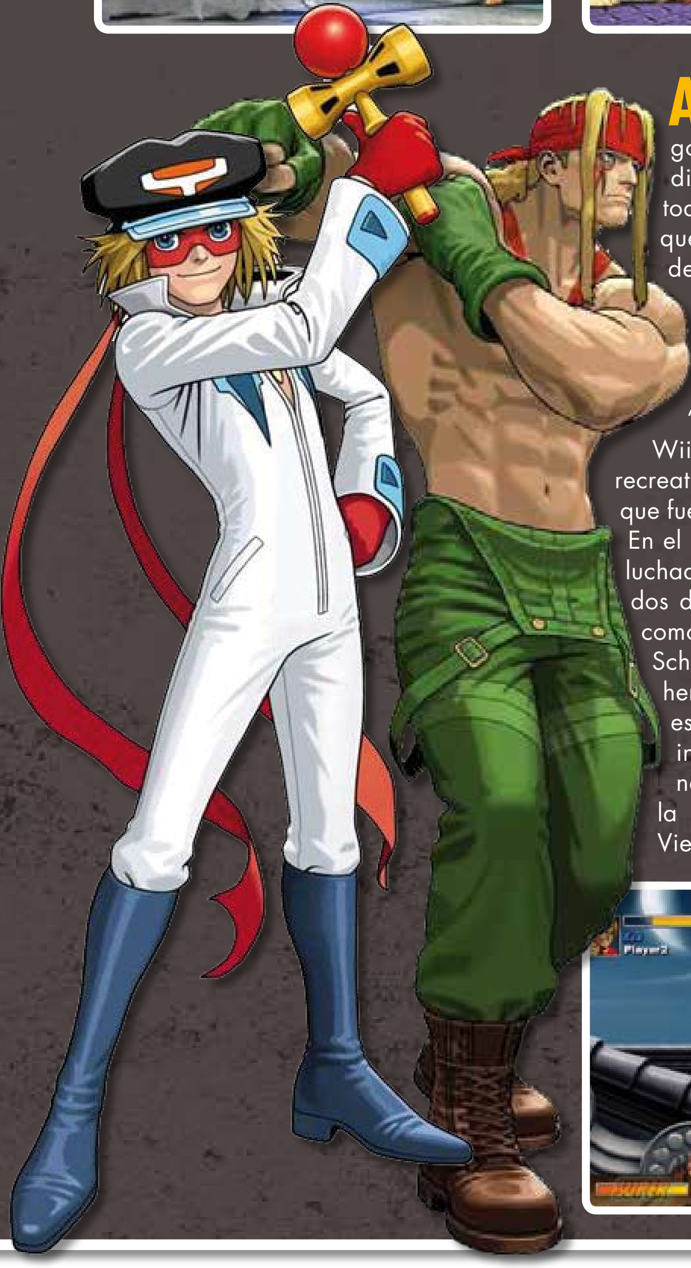
UNA GRAN PELEA

TATSUNOKO VS CAPCOM: CROSS GENERATION OF HEROES









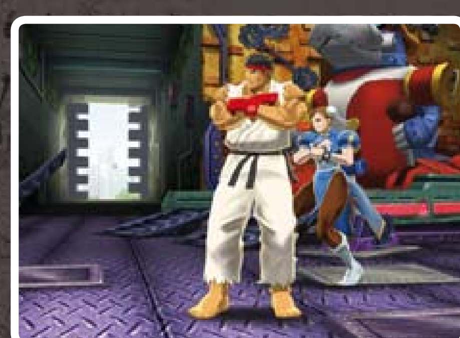
Aunque por desgracia cada vez son más escasos, los juegos de lucha 2D siguen haciendo disfrutar a muchos jugadores en todo el mundo. Aún así es posible que el grupo más notorio de fans de este tipo de producciones se encuentre en Japón, por eso es precisamente allí donde las compañías lanzan la mayoría de sus juegos.

"Tatsunoko Vs Capcom" para Wii es una conversión directa de la recreativa del mismo nombre, arcade que fue bien recibido en el país nipón. En el juego tienen cabida más de 20 luchadores, todos ellos viejos conocidos de sagas y series de animación como "Street Fighter", "Rival Schools" o "Neo-Human: Casshern". Como gran sorpresa para esta edición de Wii Capcom ha introducido cuatro nuevos personajes que no se encontraban en la recreativa original, como son Viewtiful Joe, Ippatsuman, Saki Omokane y Hakushon Daimao. Cada uno de estos personajes destaca por poseer un repertorio de golpes impresionante y por contar con unas animaciones espectaculares. Además el control de todos ellos es muy bueno, pudiendo jugar con el Wiimote o con el Classic Pad de Wii.

Siguiendo con las innovaciones incorporadas a esta versión doméstica, los desarrolladores también han ideado un buen número de minijuegos complementarios para cuatro jugadores. Su número asciende a la cantidad de personajes incluidos en el título (más de 20) y, a pesar de que algunos de ellos son un tanto sosetes, lo cierto es que esta adición aumenta aún más la capacidad de diversión del título.

El apartado gráfico del juego es sencillamente soberbio, con escenarios muy bien realizados y personajes que parecen extraídos de una serie de animación, siendo uno de los juegos 2D más impactantes existentes para esta consola. "Tatsunoko Vs Capcom" ya está disponible en Japón. Esperamos que no tarde mucho en llegar aquí.





DESCUBRE LA OSCURIDAD

LORDS OF SHADOW



Konami y el grupo Mercury Steam (responsables de "Jericho" y que tiene su cuartel general en Madrid) están preparando una nueva aventura de acción para PlayStation 3 y Xbox 360, título que en un principio verá la luz en el 2010. GABRIEL se convertirá en el personaje principal de esta historia, un hombre misterioso muy preparado para el combate. El juego incluirá un sistema de lucha llamado Combat Cross, que nos permitirá adaptarnos rápidamente a las condiciones de cada pelea.

La acción se desarrollará en el sur de Europa durante la Edad Media y visitaremos lugares de una gran belleza plástica. De la trama no se sabe demasiado, pero sus creadores aseguran que estará muy cuidada y que contendrá elementos realmente emotivos. Esperamos que todo salga bien en esta nueva producción española y que sirva para que, poco a poco, esta industria del desarrollo de títulos crezca en nuestro país en los próximos años. ●



UN SAMURAI ÚNICO

AFRO SAMURAI



La popular serie de animación Afro Samurai está a punto de debutar en PlayStation 3 y Xbox 360 por cortesía de Namco-Bandai. Esta serie, que data del año 2007, está protagonizada por un samurai muy curioso llamado Afro, que llama la atención por su maraña de pelos. Dicho personaje trata de vengar la muerte de su padre y por ello durante su viaje tiene que acabar con una buena cantidad de samuráis rivales, ninjas y demás adversarios. Como ya habréis imaginado este argumento viene que ni pintado para dar a luz un juego de acción y peleas de corte beat´em up. Y eso es lo que precisamente está haciendo Namco-Bandai, compañía que tiene bastante experiencia desarrollando juegos de este mismo estilo.

Uno de los factores clave de "Afro Samurai" recaerá en las posibilidades de combate de su protagonista. La cantidad de ataques y combos que podrá propinar a sus contrincantes será descomunal y de hecho a lo largo de la aventura Afro irá aprendiendo nuevos movimientos. Pero lo más importante será la capacidad de Afro para ralentizar el tiempo durante breves instantes para dar buena cuenta de sus oponentes.

Cualquiera que haya visto alguno de los episodios de la serie de animación enseguida reconocerá el estilo gráfico que portará el título, así como su fantástica banda sonora. Su fidelidad con el original será increíble, si bien el modelado del protagonista será totalmente tridimensional (al igual que los decorados) y sus animaciones mejorarán sustancialmente lo visto en el anime. Aún es pronto para saber hasta dónde llegará este juego, pero lo que es más que probable es que los seguidores de este samurai van a encontrarse con un título de calidad y cargado de acción.



LA FÁBULA CONTINÚA EN DS

FINAL FANTASY FABLES: CHOCOBO´S TALES 2

Una vez más y como suele ser habitual, los jugadores japoneses han vuelto a ser los primeros en poder jugar a un título muy esperado por los poseedores de Nintendo DS, en este caso "Final Fantasy Fables: Chocobo´s Tales 2". Y es que el juego ya está a la venta en el país nipón y como era previsible ha sido muy bien recibido.

La aventura continúa la línea de su predecesor, siendo un juego de rol más bien "light" para que pueda ser disfrutado por personas de todas las edades. Como nota más innovadora el título incorpora unos 40 nuevos minijuegos de lo más variopinto, y lo más interesante es que en muchos de ellos pueden participar varios jugadores a la vez gracias a la tecnología Wi-Fi. Técnicamente está bien realizado, con un motor gráfico 3D bastante potente para tratarse de esta consola. "Final Fantasy Fables: Chocobo´s Tales 2" aparecerá en nuestro país a lo largo de este año. ●



GUERRA DE GUERRILLAS

RED FACTION: GUERRILLA





Volition y THQ están dando forma a uno de los shoot´em up más interesantes que van a aparecer a comienzos de este año en PS3, Xbox 360 y PC. Hablamos de "Red Faction: Guerrilla", continuación de la saga del mismo nombre. El título quedará dividido en dos modalidades fundamentales: la campaña para un jugador y la modalidad multijugador.

Primero vamos a centrarnos en la campaña individual. Los sucesos de "Red Faction: Guerrilla" tendrán lugar tiempo después de lo ocurrido en "Red Faction 2". Así la otrora organización Earth Defense Force que protegía los intereses de los humanos se habrá convertido en un grupo que tomará el planeta Marte como cuartel general para llevar acabo sus oscuras metas. Para pararles los pies estará el bando Red Faction, que quedará formado por las fuerzas de liberación del planeta rojo.

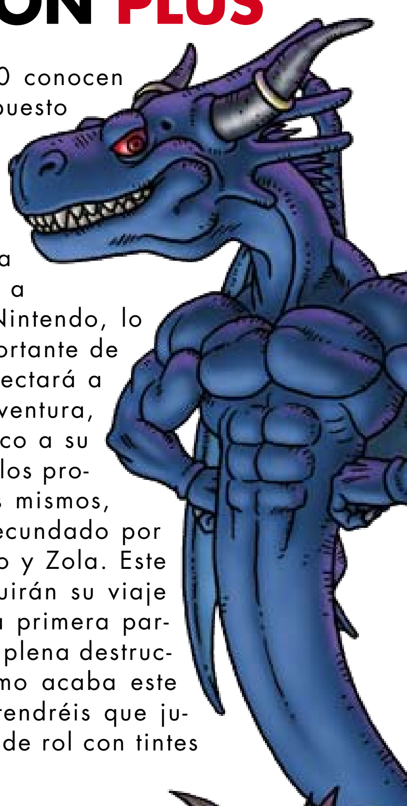
La jugabilidad de este título no se parecerá demasiado a la vivida en anteriores capítulos de la serie. Para empezar la perspectiva en primera persona quedará atrás en favor de otra que nos permitirá observar a los personajes de cuerpo entero. Y lejos de tener que pegar tiros a diestro y siniestro y poco más, en esta entrega el componente aventura quedará plasmado con mucha más fuerza. Es decir, que aparte de participar en duras contiendas también será necesario charlar con otros personajes, explorar los decorados, viajar de un punto a otro del planeta, etc. Por tanto esta modalidad promete ser realmente interesante. Ese mismo calificativo podríamos usar para comentar el otro gran punto fuerte de "Red Faction: Guerrilla", el multijugador online. En esta modalidad podremos formar parte del bando Red Faction o del Earth Defense Force, seleccionar el personaje que más nos guste de entre una buena gama, adentrarnos en mapas muy bien diseñados... En fin, que este juego de acción va a ser verdaderamente completo.





UN CAMBIO INTERESANTE

BLUE DRAGON PLUS



Los jugadores de Xbox 360 conocen muy bien "Blue Dragon", puesto que se trata de uno de los mejores juegos de rol concebidos en exclusiva para su consola. Sin embargo, y para sorpresa de muchos, la continuación de este título va a ir a parar a la portátil de Nintendo, lo que significa un cambio importante de plataforma. Dicho cambio afectará a muchos elementos de la aventura, desde el planteamiento gráfico a su estilo y jugabilidad. Aún así los protagonistas volverán a ser los mismos, con Shu a la cabeza bien secundado por sus amigos Marumaro, Szabo y Zola. Este grupo de personajes proseguirán su viaje exactamente donde acabó la primera parte, es decir, con el mundo en plena destrucción. Si queréis conocer cómo acaba este viaje de Shu y sus amigos, tendréis que jugar a este prometedor juego de rol con tintes de estrategia.





UN CLÁSICO ADAPTADO A WII

RYGAR: THE BATTLE OF ARGUS







Algunos poseedores de PlayStation 2 recordarán un juego de acción en tercera persona de bastante calidad llamado "Rygar", título creado por Tecmo que recibió críticas más que aceptables. Bien, pues ese mismo juego está siendo adaptado a Wii para alegría de sus poseedores, que van a verse agraciados con otro juego de corte adulto para su consola, algo que no ocurre todos los días...

El protagonista será Rygar, un tipo que tendrá que salvar a una princesa. Sí, desde luego no es la trama más original del mundo, pero lo que realmente importará de esta aventura va a ser su ambientación. Si en la fantástica saga "God of War" de Sony Kratos tiene que lidiar con el Olimpo griego, en "Rygar" el protagonista deberá hacer lo propio con la mitología romana. Los combates van a ser la "salsa" de la aventura y habrá que acabar con multitud de adversarios. Aquí observaremos una de las principales novedades de esta versión, que traerá consigo una colección de nuevos enemigos que se unirán a los viejos conocidos. Para defenderse de los rivales Rygar contará con un arma única, la disk armor, una especie de disco letal ataviado a una cadena. Sí, dicho arma recordará bastante a la que porta cierto espartano...

Siguiendo con las innovaciones, todo el sistema de control quedará redefinido para adaptarse a las excelencias del Wiimote y Nunchak, por lo que es de esperar que todo sea más preciso. Y por último, el título también incluirá nuevas modalidades, que alargarán aún más la vida útil del juego. En cuanto al aspecto gráfico, mucho nos tememos que los desarrolladores no van a esforzarse demasiado en adaptar el motor gráfico a la capacidad de Wii (superior en este sentido a PS2), por lo que por aquí puede venir uno de los principales defectos del título. En cualquier caso, este tipo de aventuras son siempre bien recibidas en Wii, así que os mantendremos informados a medida que se acerque su lanzamiento.

ROL EN EL MEDIEVO

RISEN



Los poseedores de PC y Xbox 360 que estén deseosos de probar un juego de rol diferente tienen una cita con "Risen", la fantástica aventura que está diseñando el afamado equipo de Piranha Bytes y que verá la luz durante este mismo año.

En "Risen" los jugadores serán transportados a la era medieval, concretamente a una preciosa isla mediterránea de carácter volcánico. Allí tendrán que explorar dicho lugar, afrontar diversos peligros y tratar de mantener su vida a salvo. La aventura quedará dividida en cuatro grandes capítulos en los que las decisiones que vayamos tomando incidirán de manera decisiva en el devenir de los acontecimientos. La profundidad de la historia y de su planteamiento llevará el sello inequívoco de Piranha Bytes, y el motor gráfico que incorporará permitirá mostrar unos entornos inmensos y plagados de detalles que podremos recorrer de manera fluida, puesto que el título estará libre de tiempos de carga. "Risen" tiene los mimbres necesarios para convertirse en un juego de rol de gran nivel.



LAS MASCOTAS REGRESAN

POKÉMON PLATINO



Acaba de ser lanzado en Japón y sus ventas están siendo desorbitadas. Las nuevas aventuras de los Pokémon en Nintendo DS siguen contando con mucho tirón, y en nuestro país muchos jugadores esperan esta aventura con impaciencia.

Esta nueva edición va a ser en realidad un "remake" (por así decirlo) de las versiones Perla y Diamante de esta saga, si bien van a añadirse pequeñas novedades que seguro que atraen a los incondicionales de esta criaturas. De entrada el título incorporará cinco nuevos Pokémon, algo que los coleccionistas de estas mascotas no podrán dejar pasar. Igualmente el juego incluirá nuevas funciones Wi-Fi, como Global Terminal o Wi-Fi Plaza, lugar en el que podremos quedar con nuestros amigos. El resto de los elementos que veremos en "Pokémon Platino" se mantendrán inalterables, aunque desde aquí esperamos que incorpore un sistema de control totalmente compatible con la pantalla táctil y el puntero. ●



NUEVOS AIRES PARA LOS MATAMARCIANOS

BIG BANG MINI

SouthPeak está desarrollando un nuevo y curioso matamarcianos exclusivo para la portátil de Nintendo, "Big Bang Mini". Y después de haber probado los primeros 30 niveles podemos deciros que la idea nos ha gustado mucho. La propuesta de este título consiste en destruir los enemigos que aparecen en la pantalla superior de la consola (aunque a veces también se cuelan en la inferior) lanzando fuegos artificiales. Y es precisamente en la forma de lanzarlos donde radicará gran parte del encanto de este título, ya que tendremos que "encenderlos" nosotros mismos y darles la dirección oportuna. Para eso emplearemos la pantalla táctil, deslizando suavemente el puntero de abajo arriba como si estuviésemos encendiendo una cerilla.

Aparte de lanzar proyectiles a los rivales, también tendremos que preocuparnos de evitar que estos alcancen con sus disparos a nuestro protagonista, que variará de aspecto en función del nivel en el que nos encontremos. "Big Bang Mini" va a ser una verdadera explosión de jugabilidad, título que aparecerá dentro de unos meses en Nintendo DS. ●

NINJAS SIGILOSOS Y LETALES

TENCHU 4



La genial saga de ninjas de From Software, "Tenchu", va a volver a la actualidad muy pronto con la cuarta entrega que está siendo diseñada tanto para Wii como para PSP.

Los protagonistas de "Tenchu 4" serán dos ninjas tan letales como diferentes entre sí, que responderán a los nombres de Ayame y Rikimaru. Ayame poseerá una gran agilidad y su conducta será un tanto agresiva, mientras que Rikimaru optará por emplear un estilo mucho más cauteloso y preferirá pasar desapercibido.

Toda la aventura transcurrirá en la era del Japón feudal y habrá que recorrer diez niveles distintos en los que podremos participar tanto en misiones principales como secundarias. En el plano técnico destacarán las suaves animaciones de los protagonistas, que podrán efectuar un buen número de acciones. El juego ya ha aparecido en Japón y ha sido bien tratado por la crítica. ●




Consigue una taza exclusiva al llevarte...
F.E.A.R. 2: Project Origin
Games for Windows
XBOX 360
LIVE
PLAYSTATION 3
Exclusiva GAME
F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN
18+
www.pegi.info
+
F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN
gratis
GAME
Más de 240 tiendas en toda España www.game.es
CENTRO MAIL
GAME
Tu especialista en videojuegos
Fecha estimada de lanzamiento: 13/02/09. Promoción limitada a 900 unidades. No acumulable a otras ofertas o promociones.



Descuentos de hasta un
70%
Mes de las
Super Ofertas
Super Oferta
desde
2.95 €
Busca esta pegatina en nuestras tiendas
y descubre las mejores Super Ofertas...
PlayStation 3 ó cualquier pack +
Grand Theft Auto IV ó
Tomb Raider Underworld
ó
POR
30€+
Disfruta de todos
los Accesorios a un
precio increíble...
20% dto.
En toda
la gama
GAMEware
PS3 + Resistance 2 +
Little Big Planet +
SmackDown... 2008
venta
exclusiva
tiendas
GAME
por sólo
439.95 €
¡¡No podrás encontrarla
más barata!!
PLAYSTATION 3
Exclusiva
GAME
ó
gratis
359.95 €
gratis
PSP ó cualquier pack +
UMD Musical
Exclusiva
GAME
gratis
Fallout 3
por sólo
34.95 €
Precio unitario de cada juego.
Armored Core
For Answer
por sólo
29.95 €
Precio unitario de cada juego.
Exclusiva
GAME
por sólo
29.95 €
Precio unitario de cada juego.
Exclusiva
GAME
por sólo
19.95 €
Baja Edge of Control ó
Superbike World...
por sólo
19.95 €
NUEVO
PRECIO
Precio unitario de cada juego.
20%
dto.
En todos los
accesorios de Ardistel
por sólo
19.95 €
Precio unitario de cada juego.
GAME
Más de
240 tiendas
en toda España
www.game.es
CENTRO MAIL
GAME
Tu especialista en videojuegos



Descuentos de hasta un
70%
Mes de las
Super Ofertas
5€ dto.
por sólo 6.95 €
Wall·E Batallón... ó
Ratatouille ó
Superbike World...
por sólo 9.95 €
NUEVO PRECIO
Exclusiva GAME
Wii Ajedrez
por sólo 19.95 €
Lock's Quest ó
Bratz Girls Really Rock ó
Viva Piñata Pocket Paradise
por sólo 9.95 €
NUEVO PRECIO
Blu-ray + mando BRV
de Sony
Exclusiva GAME
POR 5€+
Mi estudio de maquillaje ó
Mi academia de moda ó
Mi diario secreto
por sólo 19.95 €
NUEVO PRECIO
2 por 29.95 €
Mind Quiz ó Mi Experto
en Francés ó en Inglés
por sólo 14.95 €
Littlest Pet Shop:
Invierno, Jardín ó Jungla
por sólo 29.95 €
NUEVO PRECIO
Super
Oferta
desde
2.95 €
Busca esta pegatina
en nuestras tiendas y descubre
las mejores Super Ofertas...
Más de
240 tiendas
en toda España
www.game.es
GAME
Tu especialista en videojuegos
CENTRO MAIL



The Sims 3

EL SIMULADOR MÁS ESPERADO

Desarrollador: Electronic Arts	Distribuidor: Electronic Arts
Género: Simulador social	Plataforma: PC
Fecha salida: Febrero	Web: thesims3.ea.com

Ya queda muy poquito para que seamos testigos de uno de los lanzamientos para PC más importantes de esta temporada, "Los Sims 3". Y es que con el transcurso de los años esta franquicia (una de las más potentes de Electronic Arts) ha conseguido atraer a millones de usuarios en todo el mundo. Y lo más destacado es que es uno de los pocos títulos que ha logrado atrapar a jugadores de todo tipo: hombres y mujeres, niños y adultos, "hardcore" y casual... Y eso tiene mucho mérito.

En cuanto instalemos el juego en nuestro ordenador, lo primero que tendremos que hacer es dar vida a nuestro Sim. Y precisamente aquí es donde comenzaremos a disfrutar de las muchas novedades que traerá bajo el brazo esta tercera entrega, puesto que la cantidad de opciones que tendremos a nuestra disposición para crear a nuestro











personaje serán casi infinitas. Para empezar podremos decidir la apariencia física de nuestro Sim, es decir, su altura, corte de pelo, peso, color de sus ojos, complementos y accesorios… Pero lo más importante vendrá después, cuando llegue el momento de escoger su personalidad. Ante nosotros tendremos una lista enorme de rasgos de personalidad y habrá que elegir cinco de estos rasgos que definan a nuestro Sim: que sea amable, social, tímido, afortunado, reservado, perezoso, etc. Y por último llegará el turno de seleccionar su profesión de entre un numeroso grupo de posibilidades, ya que nuestro Sim podrá desde convertirse en político a dedicarse al mundo del periodismo o a la interpretación. Cuando terminemos de crear a nuestro personaje podremos estar seguros de que este será único en el mundo, puesto que los desarrolladores aseguran que habrá un total de más de 700 millones de combinaciones posibles, un auténtico récord.

Más tarde llegará el esperado momento de conocer la nueva ciudad que acogerá "Los Sims 3". Y ya os adelantamos que su tamaño os dejará totalmente estupefactos. Por primera vez en la saga tendremos la posibilidad de recorrer las calles de una gran urbe a nuestro libre albedrío. En ellas encontraremos a todo tipo de personajes con los que podremos interactuar o, si lo preferimos, también será posible entrar en un montón de tiendas y otros lugares interesantes. Parques, edificios gubernamentales, galerías, centros comerciales y demás locales estarán habitados para que los visitemos, lo que nos brindará un nivel de interacción y libertad nunca visto en anteriores entregas de "Los Sims".

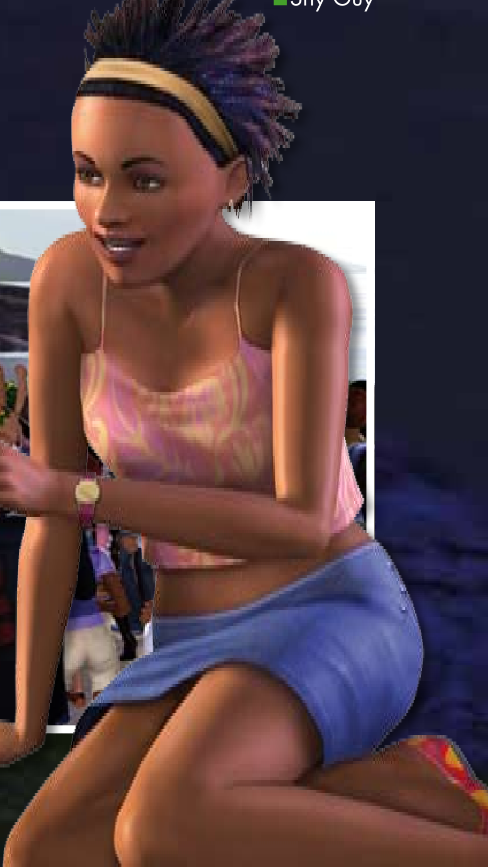
Cuando nos cansemos de tanto andar por ahí llegará el momento de regresar a nuestro hogar. Y como ya adivinaréis, de nuevo habrá que hacer frente a una nueva elección. ¿En qué tipo de casa nos gustaría vivir? Pequeños apartamentos, casas familiares, cabañas, mansiones… La oferta de alojamientos será increíble, casa que por supuesto habrá que decorar a nuestro gusto. Dispondremos de una innumerable cantidad de muebles, cuadros y complementos para decorar el interior de nuestro hogar, pudiendo darle la apariencia y el grado de confort que deseemos.

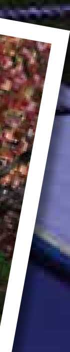
La apariencia de la ciudad será más realista que nunca y, a pesar de su mastodóntico tamaño, todo se desarrollará de manera suave. El motor gráfico que dará vida al título será más potente que nunca y eso se dejará notar sobre todo en la cantidad de personajes que se darán cita en la pantalla de forma simultánea. "Los Sims 3" va a ser un juego muy interesante y mejorará notablemente las prestaciones de anteriores entregas. Will Wright y su equipo van a dar vida a un nuevo clásico.

■Shy Guy













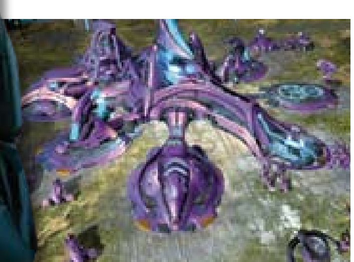
Halo Wars

REVIVE LAS PRIMERAS BATALLAS ENTRE HUMANOS Y COVENANT

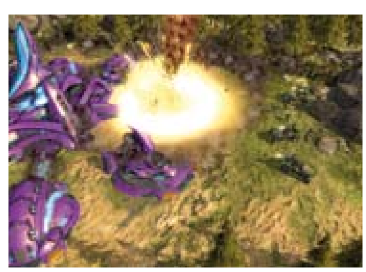
sarrollador: Ensemble Studios
nero: Estrategia
cha salida: Otoño
Distribuidor: Microsoft
Plataforma: Xbox 360
Web: www.xbox.com/es-ES

Es por todos conocido que el proyecto 'Halo' fue pensado en principio como un título de estrategia. Por motivos que no vienen al caso ahora, 'Bungie' cambió de idea y finalmente 'Halo' se convirtió en el 'shooter' que todos conocemos hoy en día, un juego que revolucionó un género que hasta entonces tan solo había gozado de un éxito muy puntual en el mundo de las videoconsolas. Los tiempos han cambiado, los 'shooter' se han convertido en uno de los géneros más prolíficos de las consolas domesticas y 'Bungie' busca distanciarse de su criatura y abordar nuevos proyectos.

Pero Microsoft no puede dejar morir una de sus franquicias más rentables, como tampoco se puede permitir lanzar un producto menor para salir simplemente al paso. La compañía ha apostado por regresar a la idea original de 'Halo': recuperar la estrategia en tiempo real. Todo un riesgo sin lugar a dudas, no hablamos únicamente de un cambio de estudio (algo complicado de por sí), sino también de abordar un género que no goza de especial acep-











tación en las videoconsolas. ¿Podrá 'Halo' repetir su éxito al tratar de acercar/estandarizar un género propio del PC a otros sistemas?

Para abordar el reto se ha contado con el equipo de 'Ensemble Studios', para aquellos que no los conozcan, hablamos de los responsables de la saga 'Age of Empires', así que veteranía no les falta, y desde Microsoft se ha puesto toda la carne en el asador para lograr normalizar un género que se resiente cada vez que se ha alejado del PC.





Nuestra primera impresión con el título ha sido muy positiva. Para empezar, os podemos asegurar que el espíritu 'Halo' esta tan vivo como siempre, los fans pueden respirar tranquilos porque la ambientación está muy cuidada y el universo propio de las guerras entre humanos y Covenant es completamente reconocible (todas las unidades son perfectamente reconocibles). Los primeros momentos con el juego son bastantes impresionantes, la épica banda sonora, las impresionantes cinemáticas… incluso los nuevos personajes demuestran tener un carisma a la altura del ausente 'Jefe Maestro'. Ahora bien, ¿cómo ha resuelto 'Ensemble Studios' el tema del control?, ¡y hablamos del aspecto más complicado de este tipo de juegos al dejar de contar el usuario con el teclado y el ratón! 'Halo Wars' apuesta la sencillez y la simplificación. Al igual que ocurría con 'Tom Clancy's EndWar' su desarrollo ha sido planteado desde un principio para los sistemas de videoconsolas y si en el título de Ubisoft se apostaba por su nuevo sistema de control mediante comandos de voz, en 'Halo Wars' se ha puesto el peso en la inmediatez y la accesibilidad. El pad de Xbox 360 se adapta como un guante a la acción y el título resulta sorprendentemente sencillo de controlar y preciso (mediante un retícula de selección es muy fácil escoger y controlar grandes cantidades de unidades), olvidaos de confusas cadenas de órdenes y de una gestión compleja de las unidades y los recursos. La acción se enfoca al combate y se ha dejado de lado todo lo prescindible. Así 'Halo Wars' mantiene las señas de identidad propias de la franquicia: espectacularidad y ritmo frenético, y el jugador se ve inmerso en una experiencia sencillamente espectacular. Esta decisión de optar por automatizar todo lo que pudiera distraer la atención de los combates, también nos ha generado algunas dudas. El control es muy bueno, los apartados técnico y artístico resultan sobresalientes, pero la acción en los escenarios que hemos podido probar resulta algo lineal. ¿Acaso la apuesta de Microsoft y 'Ensemble Studios' implicará una simplificación de las posibilidades estratégicas? En breve saldremos de dudas.

■Ricardo H.







Warhammer 40000 Dawn of War II

LA ESTRATEGIA EVOLUCIONA



Desarrollador: Relic Entertainment
Distribuidor: THQ
Género: Estrategia
Plataforma: PC
Fecha salida: Marzo 2009
Web: www.dawnofwar2.com/

Warhammer es un producto popular por tratarse de un juego de mesa centrado en la estrategia y con figuras, que sus consumidores pueden pintar a mano. Pero también ha sido una saga que ha sabido encontrar su lugar en el mundo de los videojuegos y Dawn of War es un claro ejemplo de ello. La historia de esta segunda parte nos presentará a un joven y desconocido marine de las fuerzas humanas, que acaba de ser ascendido a comandante por su valor en el campo de batalla. Nuestros enemigos serán, una vez más, los orcos aunque en una versión más futurista y oscura, estilo característico de la serie Warhammer 40.000. Estos atacarán constantemente los distintos territorios que los humanos tendrán repartidos a lo largo del espacio, movidos por las órdenes de un malvado personaje, que permanecerá oculto en la sombra y al que tendremos que descubrir a lo largo del juego. Los primeros momentos de Dawn of War II serán ciertamente excitantes ya que además de la profundidad de las batallas y el estupendo apartado gráfico, comprobaremos el gusto por el detalle del que ha hecho gala la desarrolladora, Relic, incluso a niveles técnicos. Y es que, tanto el diseño de los escenarios - con varias rutas y objetivos- como la duración total de las misiones, demostrarán un profundo estudio con el fin de conseguir la experiencia más entretenida. En anteriores juegos de Warhammer se buscaba traducir el juego de mesa al lenguaje del videojuego pero Dawn of War II realmente supondrá un soplo de aire fresco a la saga. De esta manera se optará por darle más im-







portancia a las unidades y menos o ninguna, a la organización de bases y gestión de recursos. El resultado final será una acción mucho más dinámica dividida en misiones cortas, de unos 30 minutos aproximadamente. Su duración estará ajustada al milímetro para que cada fase disponga de una intensidad sin precedentes.

Como decíamos, en Dawn of War II no habrá que gestionar enormes ejércitos, ya que nos centraremos en un reducido grupo de unidades. Contará con un total de 54 misiones y grandes opciones de rejugabilidad. Una vez metidos en faena controlaremos cuatro escuadrones encabezados por un héroe y encontraremos a algunos viejos conocidos de anteriores entregas, como es el caso del capitán Thule. También entrará en juego un alto componente de rol, ya que al final de cada fase podremos subir de nivel, equipar nuevos objetos que encontraremos repartidos por los escenarios y mejorar las características de nuestros héroes: Lo haremos a través de un menú de características semejante a lo visto en juegos como Mass Effect. Cada uno de estos grupos tendrá una forma de ataque propia, además de habilidades únicas, lo que les hará perfectos para ejecutar determinadas estrategias. Viendo cada uno de estos grupos, encontraremos que Dawn of War II buscará sobre todo el equilibrio entre unidades. Tendremos un grupo más potente, con espadas, que será perfecto para el combate cuerpo a cuerpo, otro estará más compensado, otro será ideal para las misiones de infiltración o para detectar al enemigo antes de atacarlo… Combinarlas adecuadamente será la clave del éxito. Una de las novedades más interesantes de Dawn of War II será el sencillo sistema de coberturas, de dos niveles -nos infligirán mayor o menor daño- y fácil ejecución. Bastará con hacer click sobre el lugar donde queremos que se cubra nuestra unidad y lo hará automáticamente. Por otro lado la inteligencia artificial de los enemigos nos pondrá en apuros en más de una ocasión, ya que estarán evaluando la batalla constantemente, teniendo en cuenta sus recursos: atacarán nuestros puntos débiles, buscarán refugio en edificios y nos sorprenderán con asaltos inesperados. El apartado técnico tampoco nos dejará indiferentes ya que cuenta con texturas llenas de detalle, efectos de luz y un buen modelado en las unidades. Estéticamente será muy gore y quedará reservado a los jugadores adultos, con grandes cantidades de sangre y desmembramientos. Los escenarios serán más interactivos que nunca y sufrirán daños. El modo online y el cooperativo pondrán el broche de oro a este título que sorprenderá tanto a los fans del juego de mesa como a los asiduos a la estrategia.

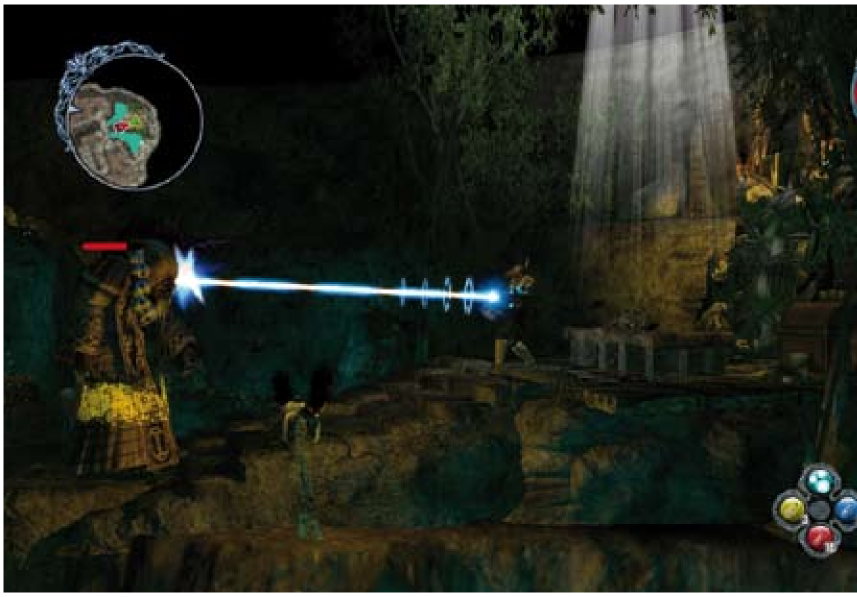
■Mario Fernández













Sacred 2: Fallen Angel

ROL DE PURA RAZA

Desarrollador: Ascaron Entertainment **Distribuidor:** Atari (Xbox 360) / Proein (PS3)
Género: Juego de rol **Plataforma:** PS3, Xbox 360
Fecha salida: Febrero **Web:** www.sacred2.com

Los juegos de rol siguen contando con un apoyo masivo por parte de los jugadores. Sin embargo, la gran mayoría de estas producciones llevan el sello de alguna compañía nipona, por lo que en ocasiones sus juegos están diseñados especialmente para los gustos de los aficionados del País del Sol Naciente. Este no va a ser el caso de "Sacred 2: Fallen Angel", juego que está siendo desarrollado para PS3 y Xbox 360 por la compañía europea Ascaron Entertainment.

Todos aquellos que recuerden con cariño el clásico de PC "Diablo" se sentirán a sus anchas en "Sacred 2". Esto va a deberse a que el estilo de juego será muy semejante entre ambas producciones. El mundo en el que se desarrollará la aventura será increíblemente extenso; tanto es así que recorrerlo de punta a punta a pie nos llevaría unas 5 horas, más o menos. Los decorados estarán repletos de personajes a los que podremos ayudar, pudiendo participar en una amplia cantidad de misiones principales y secundarias. En la aventura tendréis garantizadas unas 30 horas de juego, pero si queréis cumplir todas las misiones y completarla al 100%, esta tarea os llevará unas 100 horas.

Podremos escoger el protagonista entre seis posibles candidatos (Alto Elfo, Inquisidor, Guardián del Templo…) que tendrán características diferentes. A medida que avancemos en la aventura y afrontemos combates (que serán casi constantes) nuestros personajes irán acumulando experiencia, mejorarán sus aptitudes e irán aprendiendo nuevos ataques. Vamos, lo que podéis esperar de un RPG tradicional, pero aderezado por mucha acción.

La aventura podrá ser afrontada por un jugador individual o, mejor aún, hacerlo en compañía. El título admitirá la participación de dos jugadores simultáneos en la misma consola, número que aumentará si optamos por jugar online. En definitiva, si os gusta el rol puro, "Sacred 2: Fallen Angel" va a complaceros.

■ Shy Guy







Burnout Paradise

CARRERAS Y CHOQUES A TODA VELOCIDAD

Desarrollador: Criterion Games
Distribuidor: Electronic Arts
Género: Conducción
Plataforma: PC
Fecha salida: Principios 2009
Web: www.burnout.ea.com

Hace casi un año de la salida de Burnout Paradise en Xbox 360 y PS3, la última entrega de la exitosa saga de carreras y accidentes, desarrollada por Criterion. En todo este tiempo se ha seguido mejorando el título añadiendo contenidos, que ahora serán recopilados en esta versión para PC llamada "Burnout Paradise: Ultimate Box". Además, se añade el modo "Paradise Party", en el que podremos disputar carreras multijugador sin necesidad de estar conectados a Internet. El inicio en Paradise City se realizará de la misma manera que en las versiones ya disponibles: Hunter nos dará la bienvenida a la ciudad, y nuestro primer vehículo. Las novedades que incluirá este título, empezarán por un pack de motos, lo que añadirá vehículos de dos ruedas desde el inicio del juego. Además, también tendremos tres modos online nuevos, dos vehículos y nuevas opciones de personalización. Por otro lado el número de desafíos aumentará con 70 pruebas nuevas que tendremos que superar tanto si jugamos online como si preferimos hacerlo offline. Una de las novedades que más interés despertará será el denominado "Party Pack", que permite partidas multijugador con ocho amigos: Encontraremos desafíos, por turnos y utilizando un único mando. Las pruebas serán muy variadas y ofrecerán un gran nivel de diversión. Este modo estará incluido de serie en "Ultimate Box" pero se lanzará de manera independiente para todos aquellos que ya posean el juego. Como punto positivo, esta versión PC permitirá el uso de la cámara web de nuestro ordenador, para introducir nuestra foto en el carnet de conducción. Desde Criterion aseguran que el juego contará con un espectacular apartado gráfico, capaz de exprimir la potencia de los equipos más avanzados y que resultará –en teoría- más espectacular que las versiones de consola. Un punto negativo será el control, impreciso con teclado y ratón, y que casi nos obligará a hacernos con un mando. En unos meses comprobaremos el resultado final de esta versión que, de primeras, se presenta prometedora por todo el contenido extra que incluirá.

■Mario Fernández











Wanted: Weapons of Fate

ACCIÓN SIN TAPUJOS

Desarrollador: GRIN	Distribuidor: Warner
Género: Acción	Plataforma: PlayStation 3, Xbox 360
Fecha salida: Febrero	Web: www.warnerbros.es

Una de las películas de acción más impresionantes y espectaculares de la pasada temporada fue sin duda "Wanted". Dirigida por Timur Bekmambetov y protagonizada por un elenco de estrellas como Angelina Jolie, Morgan Freeman y James McAvoy, la cinta se movía entre la acción, la violencia y la ciencia ficción como pez en el agua, dejando al público totalmente alucinado. Bien, pues Warner y el estudio GRIN pretenden repetir éxito en el traslado de "Wanted" a PS3 y Xbox 360, poniendo sobre la mesa una aventura de acción salvaje, excitante y en algunos casos hasta innovadora.

Pero en lugar de seguir el guión del film original, "Wanted: Weapons of Fate" continuará el hilo argumental justo donde este se quedó. El protagonista será por tanto el joven Wesley Gibson, un tipo corriente que lleva una vida aburrida hasta que de la noche a la mañana se convierte en un asesino profesional. El desarrollo de cada uno de los niveles se basará fuertemente en los tiroteos entre el protagonista y decenas de matones que intentarán acabar con él. Los recursos de Wesley serán increíbles y, al igual que sucedía en la película, será capaz incluso de disparar balas con efecto o de ralentizar la acción durante unos instantes. Y si ya tenéis los dientes largos, otro de los ganchos que presentará el título es que nos dejará controlar en algunos niveles al padre de Wesley, Cross, uno de los tipos más misteriosos y "cool" que figuraban en el film.

El apartado gráfico no estará nada mal, con buenas animaciones para los personajes, escenarios amplios totalmente destruibles y cientos y cientos de efectos especiales de excelente factura. "Wanted: Weapons of Fate" va a ser sin duda uno de los títulos de acción más potentes de este nuevo año.

■ Shy Guy





No deje pasar esta oportunidad.



¡Ahora es el momento!

La Asociación de Locutorios y Cibers Españoles (ALYCE) y Microsoft han puesto en marcha una Campaña que no solo le va a permitir legalizar las operaciones de su negocio, sino que además, le permitirá conseguir un "**Kit de Acceso Compartido**" con herramientas, información y muchos más materiales para que pueda potenciar su negocio.

No deje pasar esta oportunidad y consiga, totalmente gratis, el "**Contrato de Alquiler de Productos para Cibercafés de Microsoft**" que le permitirá **disponer durante 12 meses de los Derechos de Alquiler de Windows** para su negocio, siempre que todos sus PCs dispongan de Windows Original. Además, conseguirá el "**Kit de Acceso Compartido**" de Microsoft.

Para más información visite **www.microsoft.com/spain/cibercafes, www.alyce.org.es** o escríbanos un e-mail con sus datos de contacto (e-mail y teléfono) a *alyce@alyce.org.es*, donde le explicaremos los beneficios y requisitos de esta oferta.



Empire Total War

VIENTOS DE GUERRA RECORREN EUROPA

Desarrollador: Creative Assembly	Distribuidor: SEGA
Género: Estrategia	Plataforma: PC
Fecha salida: Marzo 2009	Web: www.sega.es/games

Queda apenas un mes para el lanzamiento del último trabajo de Creative Assembly, hablamos de lo nuevo de su franquicia estrella 'Total War'. La saga da el salto al siglo XVIII, presentando como principal novedad las esperadas batallas navales jugables.

La estructura del juego será la misma vista en anteriores títulos. Existen dos esferas de juego diferentes pero complementarias, de una parte está el mapa del mundo, lugar donde el jugador planifica sus estrategias a largo plazo y lleva la cuenta de sus recursos, estructuras, líderes y unidades militares. Nuestra primera impresión es positiva, el programa acusa cierta simplificación pero se mantiene el equilibrio y se ha profundizado en aspectos como la diplomacia y el comercio. Por su parte la segunda esfera corresponde a las batallas en sí mismas. Estrategia en tiempo real que mantiene la esencia vista en anteriores entregas.

Pero con el cambio de periodo histórico, el arte de la guerra ha evolucionado considerablemente, y eso es algo que refleja fielmente este 'Empire Total War'. El uso de la artillería es determinante y los movimientos de las formaciones y su capacidad de sacar partido de las armas de fuego (¡cuidado que hay fuego amigo!) variarán por completo las estrategias que se han venido dando hasta la fecha. El siglo XVIII es un periodo tan convulso como apasionante, en los campos de batalla confluían unidades modernas con otras más tradi-







cionales (por ejemplo la caballería), y este 'Empire Total War' promete sacar partido de todas ellas y obligar al jugador a pensar más rápido que nunca.



Pero la franquicia 'Total War' es tan formidable tanto por su profundidad estratégica como por el espectáculo visual que representa, y gráficamente este último lanzamiento se sigue viendo tan estupendo como nos tiene acostumbrados. Los escenarios son enormes y resultan más variados que nunca, y qué decir de las unidades… perfectas replicas de los ejércitos de la época.

Las batallas navales funcionan ahora de un modo parecido a las terrestres. Al ser la principal novedad del título, se ha cuidado mucho su representación, fluidez y credibilidad. Pues bien, ya os podemos confirmar que suponen una autentica gozada. Visualmente es impresionante observar como los buques se encaran y se enfrentan (todos los daños se representan verazmente, incendios, hombres en el agua, etc.). Cada barco goza de un enorme detalle, con todos sus aparejos y tripulantes corriendo de un lado a otro, al igual que ocurre durante en las batallas en tierra depende del jugador mover la cámara donde más le convenga, pudiendo pasar de una vista aérea lejana a un primer plano de las labores que desempañan tus hombres.





La física es muy realista (el tratamiento del agua es para quitarse el sombrero), cada barco cuenta con diferentes puntos de flotación y sus estructuras están divididas en infinidad de zonas dependientes para la estabilidad del mismo. Durante las batallas se deben tener en cuenta factores como el viento, el tipo de munición empleada, el estado de la tripulación, las velas… y cuando cada bando dispone de una flota completa (con muchos tipos de naves) la experiencia se vuelve tan intensa que no hace sino redondear el título en su conjunto.

Si de por si el periodo escogido como trasfondo es apasionante (Napoleón, guerra por la independencia de los EEUU, etc.) y abarca todo el mundo (los imperios coloniales comprendían todo el planeta), añadid ahora que la experiencia 'Total War' se vuelve aún más intensa con la incorporación de las batallas navales. El potencial del título es enorme y las horas de juego que promete prácticamente inagotables. Si no hay sorpresas, en breve podremos disfrutar del nuevo referente del género.

■Ricardo H









WWE Legends of Wrestlemania

LOS REYES DE LA LONA

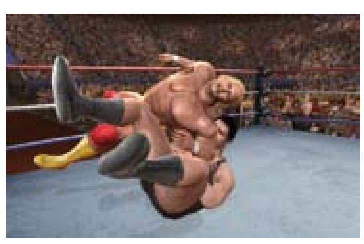
Desarrollador: Yuke	Distribuidor: THQ
Género: Lucha / Deportivo	Plataforma: PS3, Xbox 360
Fecha salida: Marzo	Web:www.legendsofwrestlemania.com

La lucha libre americana vive un momento muy dulce en nuestro país, al menos en lo que respecta a audiencias televisivas. THQ pretende aprovechar este tirón y va a presentarnos su apuesta por este deporte espectáculo, "WWE Legends of Wrestlemania". Como su propio nombre indica, en este título vamos a poder controlar a viejas glorias de esta especialidad, desde el famosísimo Hulk Hogan a otros viejos conocidos como Andre el Gigante, Shawn Michaels, The Rock o Bret Hart. ¿A que conocéis a todos? En total, será posible controlar a más de 40 luchadores, cada uno con su propio repertorio de golpes y presas. Y por si hay alguno a quien este número de participantes le parezca insuficiente, que sepa que podrá crear a sus propios personajes gracias a un completo editor.

El realismo con el que estarán modelados todos los personajes será impactante. Tanto sus rasgos físicos como sus gestos, expresiones y movimientos característicos serán un calco de los que disfrutamos en su momento, siendo reconocibles al 100%. En cuanto a las modalidades de juego, encontraremos un cuantioso repertorio. Si vamos a jugar en solitario la modalidad más apetecible que disfrutaremos será Wrestlemania Tour. Aquí podremos contemplar decenas de espectaculares entradas de los personajes al ring, revivir los combates más destacados de las décadas de los 80 y 90, etc. Pero si lo que nos va es pelear contra otros jugadores, el modo online será nuestra modalidad predilecta. Con "WWE Legends of Wrestlemania" vamos a poder contemplar combates épicos entre la "creme de la creme" de esta especialidad deportiva tan apasionante y espectacular. Los desarrolladores de Yuke´s van a volver a firmar un excelente trabajo.

■Shy Guy








EN MEDIAPUNTA VEMOS EL FÚTBOL DESDE OTRO PUNTO DE VISTA. ÚNETE A NUESTRA COMUNIDAD Y DUSFRUTA DE TODAS LAS VENTAJAS: CONCURSOS, ARTÍCULOS E HISTORIAS DE FÚTBOL, FONDOS DE PANTALLA, NEWSLETTER SEMANAL. DESCUBRE MUCH MÁS EN MEDIAPUNTA.ES
mediäpunta.es
EA SPORTS
FIFA09
10 CONSIGUE GRATIS UNO DE LOS FIFA 09 (DISPONIBLES PARA PSP O PARA PS3)
01
ENTRA EN MEDIAPUNTA.ES PARA DESCUBRIR EL MEJOR FÚTBOL DESDE OTRO PUNTO DE VISTA
02
REGÍSTRATE MEDIAPUNTA.ES Y PASARÁS A FORMAR PARTE DE NUESTRA COMUNIDAD
03
SIGUE LAS INSTRUCCIONES QUE ENCONTRARÁS PARA CONSEGUIR TU FIFA '09

Grand Theft Auto IV

EL NUEVO SUEÑO AMERICANO



En el primer semestre del año pasado apareció en consolas Grand Theft Auto IV, un exponente de nueva generación y obra cumbre de Rockstar que asaltó de nuevo las listas de ventas y catapultó el nivel del "Sandbox" –juegos con un mundo abierto- a cotas que seguirán marcando pautas en los próximos años.

Como era de esperar la versión para PC no tardaría mucho más en llegar y por fin la tenemos en nuestras manos. GTA IV para ordenador ofrece el mismo juego que apareció para PS3 y Xbox360 con mínimas mejoras pero importantes a su vez. Para empezar el modo multijugador se ha multiplicado pudiendo soportar ahora hasta 32 jugadores, el doble ofertado en consolas con un estilo mucho más frenético en sus quince modos. Otra de las novedades es la inclusión de un editor de video mediante el cual podemos unir diferentes escenas que hayamos grabado anteriormente para crear así una pequeña película interactiva. La disponibilidad de opciones de edición es limitada pero ofrece la posibilidad de hacer cambios de planos e incluso travelling para dar un toque más profesional a nuestros momentos del juego. Es un primer paso para una futura potenciación en siguientes entregas de la saga.

Uno de los pocos puntos negativos de esta versión es la exigencia de un equipo potente para que el juego ofrezca todo su esplendor. La











optimización llevada a cabo limita el disfrute del juego al gran público, aunque por suerte contamos con una serie de configuraciones gráficas que podemos variar para adaptar el juego a nuestro equipo de manera más satisfactoria.

Por lo demás el cambio del mando de videoconsola al ratón y teclado del ordenador viene marcado por dos aspectos, el positivo y el negativo. Mientras que el uso del control del ordenador facilita los momentos de acción gracias a la precisión característica del ratón; en cambio en las fases de conducción funciona mejor un mando, y más en este nuevo GTA IV donde el corte arcade en el manejo de los vehículos se ha perdido y ahora se ha potenciado su realismo, con lo que las cosas no son tan fáciles como antes, ni tampoco cuando tengamos que robar coches.

Niko Bellic, todo un antihéroe y personaje carismático a recordar, se complementa a la perfección con todo el entramado gráfico que compone esta genialidad jugable, ofreciendo una apariencia mucho más enriquecedora en PC gracias a que se ofrece un mayor baile gráfico. En esta versión seguimos observando una fantástica y titánica Liberty City, la New York en los ojos de Rockstar, llena de detalles impagables y con una profundidad en su recreación de auténtica virguería intelectual que nos ofrece por consiguiente multitud de variantes en nuestras misiones. Una buena distancia de dibujado, físicas realistas sin más, unas texturas sin ninguna discusión y una iluminación portentosa no dejan de asombrarnos en el transcurso del juego. Las expresiones faciales son un lazo que complementan a la exquisita trama, llena de madurez y persistencia, que madura a la par que las mentes de sus creadores ofreciendo sin duda lo que Sam Houser, uno de los fundadores de Rockstar Games, ha declarado como "el capitulo más oscuro y crudo de la saga". Y es que este GTAIV exalta las personalidades más sombrías de los personajes para demostrar una realidad que impera en los bajos fondos de las grandes ciudades.

Los genios de Rockstar manejan a su antojo el control sobre los estereotipos de la sociedad norteamericana, en referencia a la sociedad del consumo y de las comunicaciones globales en general, y la tergiversan y amoldan poniendo por delante lo oscuro y tétrico que destiñen, sin obviar el sentido del humor, menos cordial pero siempre agradecido, en muchos puntos de la aventura. Así que Niko Bellic, uno de los miles de inmigrantes de los Balcanes que salen de su país en busca de mejor vida, no tarda en ser consumido por la vorágine de la ciudad, por sus extrañas sombras, y obligado a introducirse en los negocios sucios para buscar una escapatoria a su pasado. Los lazos sociales con otros personajes, además de suavizar momentos entre misión y misión, nos sirven para fortalecer contactos y así conseguir mayores misiones.

El juego ofrece la misma experiencia sonora que en consolas, con el excelente doblaje original con su amplio espectro de acentos que incluye la urbe cosmopolita de Liberty City, sin olvidar el cóctel de buenas melodías. Las 30 horas de juego que nos ofrece la experiencia se ven sumamente incrementadas tanto por la ingente cantidad de misiones secundarias, como por el acertado y profundo multijugador y también porque en muchas ocasiones el deambular por las calles, sea a pie o en transporte, es toda una delicia para el jugador que busque inmiscuirse en el titulo.

Un mundo paralelo recreado a la perfección, un primer atisbo del nuevo concepto de "Sandbox", y en definitiva un juego que siempre debe ir en mayúsculas por su excelente puesta en escena. Bienvenidos al nuevo sueño americano.

■David Hernández

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Rockstar Games
Distribuidor: Take 2
Género: Acción
Multijugador: 1-32
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: PC
Versiones disponibles: PC, Xbox 360, PS3
www.grandtheftautoiv-eljuego.com

18+ 96

Lo mejor
Un mundo inmenso lleno de detalles impagables. Gráficamente espectacular. Su multijugador.

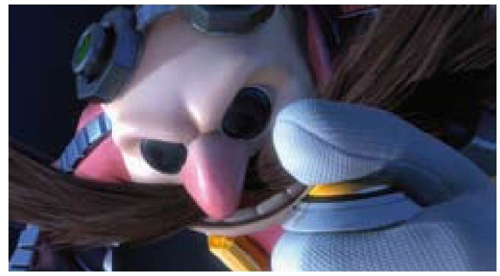
Lo peor
Requiere un equipo muy potente para disfrutarlo al máximo.

Nuestra opinión
El mismo juego que fue un auténtico bombazo en consolas hace unos meses ahora en PC, y mucho más espectacular.









Sonic Unleashed

VELOCIDAD Y ERIZOS-LOBO

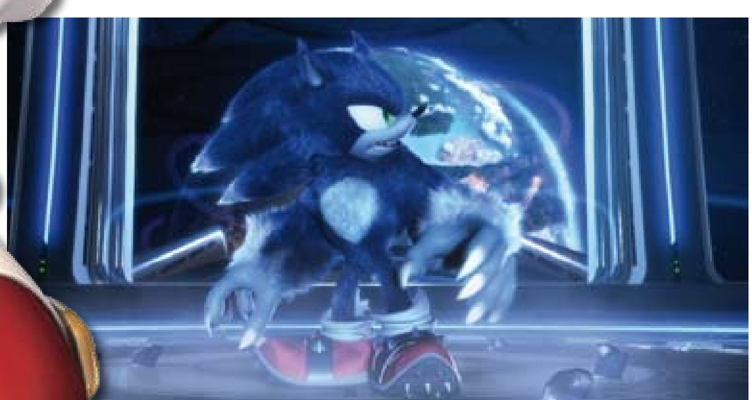
Sonic da el salto a la actual generación de consolas con un título que conjuga dos aventuras en una. 'Sonic Unleashed' presenta el regreso del Sonic más rápido y divertido, aquel que todos anhelábamos y al que tanto parece que le cuesta dar el salto a las 3D, pero también añade una segunda representación, puesto que 'Sonic Unleashed' pone de manifiesto una naturaleza dual. El Dr. Robotnik vuelve a amenazar el mundo, es la hora de que el erizo más rápido del planeta le vuelva a parar los pies.

Por circunstancias de la trama, al caer la noche, Sonic se verá transformado en un Erizo-Lobo, el Sonic-lobo pierde su velocidad característica paro obtiene más fuerza y fortaleza, por lo que los ciclos día/noche marcan la jugabilidad del juego, con el sol en lo alto Sonic se desplaza velozmente por unos bellos escenarios recogiendo anillos y realizando saltos imposibles, el control es preciso y la dificultad ajustada… ¡absolutamente perfecto!, el regreso del Sonic que todos queremos. Pero al caer la noche, tiene lugar la extraña transformación y el jugador adoptará el papel del Sonic-Lobo, entonces la aventura cambia diametralmente de registro y 'Sonic Unleashed' se convierte en un plataformas bastante convencional, saltos, algunos puzles y muchos combates serán la tónica dominante, como rasgo interesante la obtención de experiencia que podrás utilizar para mejorar las habilidades de las dos personalidades de Sonic.

La particularidad de los cambios del protagonista marcan completamente un título por lo demás muy correcto, de este modo la aventura de divide en dos en una proporción del 50%, ¿es eso malo? pues cuanto menos desconcertante, porque el cambio es radical, y la representación del Erizo-Lobo completamente contraria de la naturaleza alegre y vertiginosa que todos esperábamos.

Este salto es aún más evidente ante la evidencia de que la fórmula clásica funciona especialmente bien en 'Sonic Unleashed', por fin el Sonic Team parecía haber acertado de lleno y la incorporación de la faceta lupina de Sonic no parece añadir nada al conjunto. Una autentica pena.

■Ricardo H.



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Sonic Team
Distribuidor: Sega
Género: Plataformas
Multijugador: No
Voces: Japonés/Ingles **Textos:** Castellano
Versión analizada: Xbox 360
Versiones disponibles: Xbox 360, PS3, Wii
www.sega.es

7+ **70**

Lo mejor
Las fases diurnas recuperan el mejor Sonic desde los 'Sonic Adventures' de Dreamcast (hace ya una década de ellos), rápido, divertido y frenético. Todo lo que Sonic debería ser.

Lo peor
La inclusión de las fases de Sonic-Lobo desequilibran el conjunto y resultan largas y tediosas al ser comparadas con las pruebas diurnas, un experimento fallido.

Nuestra opinión
Es una autentica pena que cuando parecían haber acertado completamente, al Sonic Team le haya dado por hacer pruebas extrañas con el personaje, evidencia que las cosas no están tan claras como deberían. El juego se resiente y no pasa de ser un título regular.





The Abbey -La Abadía-

MISTERIOS MEDIEVALES

Poco a poco videojuegos españoles van haciéndose un hueco en el panorama internacional y especialmente con las aventuras gráficas. The Abbey – La Abadía –, programada por los toledanos de Alcachofa Soft (Emilio de Paz, Santiago de Lancha y Daniel Iborra), es un homenaje tanto al clásico juego de Opera Soft "La abadía del crimen" como a la excelente novela de "El nombre de la rosa" de Umberto Eco. Como resultado tenemos una obra artística de grandes proporciones a caballo entre los dibujos animados y los videojuegos.

Alcachofa Soft. encontró el apoyo que necesitaba en los alemanes de Crimson Cow para la publicación de su obra cumbre, que ya llevaba en mente desde hace una década y que primero ha visto la luz en el mercado alemán para llegarnos ahora a los españoles. Para compensar este retraso, el juego distribuido aquí contiene material adicional de gran calidad, desde un making of con más de 60 minutos de duración, hasta una versión muy peculiar del juego llamada "La Tira Leica", además de multitud de bocetos y cambios que ha ido experimentando el producto final.

La trama situada en plena Edad Media gira en torno a Fray Leonardo, un consejero real de las cortes e investigador perspicaz y a su compañero, el novicio Bruno, que está a su cargo para guiarle en sus primeros compases para ser un gran copista. Ambos visitan la abadía de Nuestra Señora de la Natividad, que en sus muros aguarda misterios tanto terrenales como sobrenaturales y que nosotros, como gran investigador, debemos descubrir. Asesinatos, fantasmas y traiciones es lo que nos ofrece el elaborado argumento, con multitud de personajes secundarios que investigar, la mayoría frailes, que esconden los misterios que rodean a la abadía.

El juego sigue las pautas clásicas del "point & clic", donde únicamente exige la utilización del botón derecho e izquierdo del ratón, tanto para movernos por las localizaciones (más de 40 diferentes) como para interactuar tanto con personajes como con objetos en distintas horas del día. El inventario, situado en la parte superior y que se activa al pasar el puntero, contiene todos los objetos esenciales que hayamos recogido en la historia, pudiéndolos combinar, usar en el entorno o incluso deleitarnos con sus simpáticas descripciones. El humor desenfadado que siempre sabe dar Alcachofa Soft. (creadores de las aventuras en PC de Mortadelo y Filemón) también sigue en este título, que a pesar de contener un argumento maduro sí que sabe marcar los tiempos para incluir las pertinentes frases ingeniosas.



La labor artística es asombrosa, con una inteligente aplicación cel-shading destacando los más de 200 fondos del juego pintados a mano, y los personajes en 3D superpuestos sobre ellos y que rozan un nivel de detalle personal muy alto. La banda sonora, creada por el propio Emilio de Paz e interpretada por la Orquesta Sinfónica de Praga y Coro es una delicia para los oídos, que sabe plasmar una atmósfera religiosa en plena Edad Media destacable. El doblaje completa el apartado sonoro con unas interpretaciones en castellano profesionales, de hecho tenemos a Ramón Langa, voz habitual de Bruce Willis en España en el papel de Leonardo. The Abbey es un buen juego de gran calidad y de una labor artística muy alta que nos ofrece continuas referencias a la historia de las aventuras gráficas españolas.

■ David Hernández

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Alcachofa Soft.
Distribuidor: Friendware
Género: Aventura gráfica
Multijugador: No
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PC
www.theabbey-game.com/

12+ 85

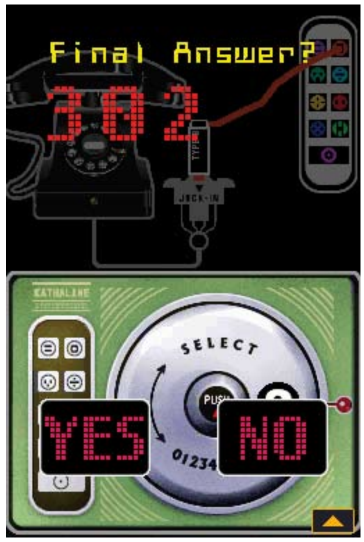
Lo mejor
Es un guiño continuo a los clásicos. La banda sonora y el excelente doblaje.

Lo peor
Puede hacerse algo corto y sencillo para los experimentados en las aventuras gráficas.

Nuestra opinión
The Abbey es una excelente aventura gráfica a la vieja usanza con un valor artístico impresionante que no defraudará a nadie.









Flower, Sun and Rain

AVENTURA Y SURREALISMO DE AUTOR

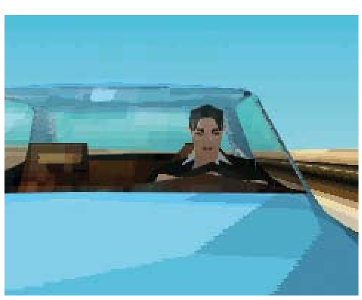
El gran gurú Suda 51 y su equipo Grasshopper Manufacture lo han vuelto a hacer. Han ideado una nueva aventura única, dirigida a un grupo muy especial de usuarios, que sigue los pasos de pasadas obras de la casa como "Killer 7" o el más reciente "No More Heroes". En esta aventura se dan la mano el misterio, el surrealismo, la investigación y un humor tremendamente enrevesado, dando como resultado un juego que se desmarca del resto de producciones lanzadas hasta la fecha en Nintendo DS.

Sumio Mondo es el protagonista de esta historia y su profesión es la de buscador profesional, es decir, alguien capaz de encontrar cualquier objeto o persona que le encargue su cliente. En este caso su trabajo le lleva a una isla en la que suceden hechos muy extraños, especialmente en el hotel en el que se aloja, que tiene por nombre Flower, Sun and Rain. Lo más extravagante es que cada vez que nos despertamos de la cama es el mismo día que ya hemos vivido, por lo que nos vemos atrapados en una especie de espiral temporal que es necesario desentrañar. Para hacerlo debemos resolver cientos de enigmas que siempre son resueltos de la misma manera: introduciendo un código en un instrumento electrónico que siempre porta Sumio. El problema es que para dar con esta clave es fundamental charlar con los habitantes de la isla, leer muchas líneas de texto (ya sean de guías turísticas, notas informativas u otros objetos similares) y darle vueltas al coco, ya que la mayoría de estos puzzles son de carácter lógico. De todas formas, y aunque se trata de una idea original, nos hubiera gustado que los numerosos puzzles que nos encontramos fueran más variados. Pero aún con esas, el elemento que más nos ha disgustado de este título es su apartado gráfico. Y es que, sencillamente, el motor gráfico 3D que emplea la aventura es mediocre y mientras jugamos tenemos que padecer pixelaciones, temblores, apariciones súbitas de elementos, decorados y personajes tremendamente básicos y poligonales... Es cierto que este fallo no afecta demasiado a la jugabilidad del título, pero desde luego sí que echa por tierra gran parte de su ambientación. A nuestro juicio hubiera sido preferible utilizar gráficos en 2D, opción que hubiera permitido a los desarrolladores dotar a los personajes y decorados de más riqueza y personalidad. Pero a pesar de esto, "Flower, Sun and Rain" es un título que seguro que atrae a los usuarios más veteranos y "hardcore" de Nintendo DS, pues su fórmula de juego y desenlace merecen mucho la pena.

■Sergio Martín







FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Grasshopper
Distribuidor: Virgin Play
Género: Aventura
Multijugador: No
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: Nintendo DS
www.virginplay.es


12+

78

Lo mejor
Su originalidad y altas dosis de surrealismo, marca de la casa. La historia está bien concebida y narrada.

Lo peor
Los puzzles se hacen repetitivos. Gráficamente es mediocre.

Nuestra opinión
Está claro que esta aventura no es apta para todo el mundo, pero desde luego ofrece un soplo de aire fresco al catálogo de Nintendo DS.


3+
www.pegi.info
Nintendo
Welcome to Animal Crossing
LET'S GO TO THE CITY
Animal Crossing llega a tu Wii
Mucha más personalización
Harriet
Ta-daaaa! All finished!
Diseña tu propia ropa, personaliza tu entorno y ve al peluquero para caracterizar tu propio personaje. ¡También puedes jugar con tu Mii!
Conectividad ilimitada
Sorpréndete con todo lo que te ofrece la conectividad del juego: Compra objetos únicos en la casa de subastas, habla con tus amigos o envía correos.
Descubre una nueva ciudad
Entra en un nuevo lugar donde todo es posible. Haz nuevos amigos, sal a comprar todo lo que quieras o diviértete en el teatro.
Una excursión hacia la vida que siempre soñaste
Di hola a la ciudad con una pantalla grande
Descubre todo un mundo nuevo para tu Animal Crossing: Wild World utilizando la conexión Wi-Fi de tu Nintendo DS. Un universo lleno de posibilidades infinitos que puedes tener en tu televisión, con más opciones, más actividades y más posibilidades de crear. En Animal Crossing: Let's Go to the City podrás comprar objetos únicos, visitar a un adivino, aprender a interpretar en el teatro, charlar con tus amigos on-line y muchas cosas más. ¡Transfiriendo los datos de tu Animal Crossing: Wild World verás todo lo que la ciudad puede ofrecerte!
Wi-Fi
www.aminalcrossing.es
Wii
© 2008 Nintendo. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.

Necrovision

UNA GUERRA DIFERENTE







A pesar de tratarse de hechos muy duros y lamentables, las guerras mundiales son un buen caldo de cultivo para las compañías desarrolladoras, que ven en ellas una gran oportunidad para crear títulos de ambientación bélica. Actualmente existen innumerables sagas que se basan en ellas, si bien la Segunda Guerra Mundial es la que se lleva la palma en cuanto a protagonismo se refiere. "Necrovision", en cambio, es un shooter subjetivo que presenta como telón de fondo la Primera de estas grandes guerras… si bien cuenta con un argumento muy diferente y desde luego huye (al menos en parte) del realismo histórico.

En este título adoptamos el papel de un soldado que se une a las fuerzas del ejército inglés. Y lo que al principio parece una guerra sin cuartel entre bandos opuestos, pronto descubrimos que hay mucho más detrás de este enfrentamiento: a la cita se han unido seres monstruosos. Es decir, que además de tener que vérnoslas con adversarios humanos también tenemos que liquidar a criaturas como vampiros, muertos vivientes o demonios. Algunas de estas bestias actúan como jefes finales, así que ya os podéis hacer una idea de su aspecto, tamaño y agresividad. Menos mal que para defendernos podemos emplear una buena gama de armas diferentes y hasta utilizar el poder de la magia.

Una de las principales virtudes de "Necrovision" reside en su increíble ambientación. Mientras superamos niveles recorremos escenarios propios de una guerra (repletos de trincheras, decenas de soldados corriendo de un lado a otro, cadáveres…) que se combinan a la perfección con otros mucho más imaginativos, tenebrosos y llamativos, que parecen extraídos de una película de terror. Gracias a esto "Necrovision" es un shooter en primera persona que se sale de la norma habitual, ofreciendo un encanto único, gráficos bastante vistosos y mucha acción.

■ Shy Guy



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: The Farm 51
Distribuidor: Digital Bros
Género: Shoot'em up subjetivo
Multijugador: Sí
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PC
Versiones disponibles: PC
www.1cpublishing.eu/game/necrovision

12+ **82**

Lo mejor
La ambientación es muy buena. Aporta algo de frescura al género.

Lo peor
Si sois amantes del realismo histórico, aquí no vais a encontrarlo.

Nuestra opinión
Este título sorprende por su originalidad, puesta en escena y ambientación.








Metal Slug 7

ACCIÓN A RAUDALES



A Nintendo DS pocos géneros y franquicias le quedaban por explorar y una de ellas era la clásica Metal Slug que esta vez se estrena en Nintendo DS con su séptima entrega numerada. Desde los comienzos de la serie Metal Slug en 1996 hasta ahora, el título de SNK Playmore se ha caracterizado por apostar siempre por el clasicismo, obviando los pertinentes avances técnicos, lo que ha hecho que todas sus posteriores entregas siguieran el desarrollo lateral lleno de acción que comenzó en los salones recreativos. Ahora en Nintendo DS seguimos con las mismas premisas pero aumentando la accesibilidad y por lo tanto la diversión del juego.

De nuevo para elegir contamos con los cuatro personajes clásicos de la serie como son Marco Rossi, Eri Kasamoto, Tarma Roving y Fio Fermi. Además tenemos como invitados a Ralf Jones y Clark Still reconocidos por sus apariciones en King of Fighters e Ikari Warriors. Cada uno de los personajes cuenta con sus pertinentes habilidades que les distinguen de los demás, aunque a la larga la diferencia es poco sustancial y prima ante todo nuestro gusto. Con todo el arsenal disponible debemos descubrir los planes del general Morden en la isla de los residuos a través de 7 misiones. El planteamiento, al seguir con las mismas premisas de siempre, se limita a avanzar lateralmente mientras disparamos a todo enemigo que se precie, a la vez que recogemos potenciadores para nuestras armas y rescatamos prisioneros. Estos prisioneros nos pueden dar puntos o bien añadidos para el combate. También podemos hacer uso de los distintos vehículos de combate (slugs) que encontremos por el escenario, desde los clásicos tanques hasta aviones.

El modo campaña principal solo se compone de 7 misiones, que se quedan algo cortas, aunque podemos elegir tres modos de dificultad para calibrar nuestra destreza. En todo caso el título también nos ofrece el modo Escuela de Combate donde podemos ir superando una serie de desafíos que nos va ofreciendo la instructora Cynthia para ir superando nuestros registros.

Metal Slug 7 apenas hace uso de las características de Nintendo DS, de hecho el lápiz táctil solo tiene uso a la hora de arrastrar el mapa de misión. Aún así el juego presenta un aspecto gráfico casi idéntico al clásico de la recreativa y con inagotables dosis de acción. Los personajes cuentan con buenas animaciones y los escenarios, a pesar de ser muy similares, sí que consiguen su cometido de sumergirnos en un mar de balas. El control es sumamente sencillo con arsenal variado que le podemos combinar en combate. El título se hace corto, como ocurre con cualquier juego de la serie, pero aporta muchas horas de diversión por su rejugabilidad. Un Metal Slug ideal para la portátil de Nintendo.

■David Hernández

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: SNK Playmore
Distribuidor: Virgin Play
Género: Acción
Multijugador: No
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión analizada: Nintendo DS
http://www.metalslug7-us.com/

12+

75

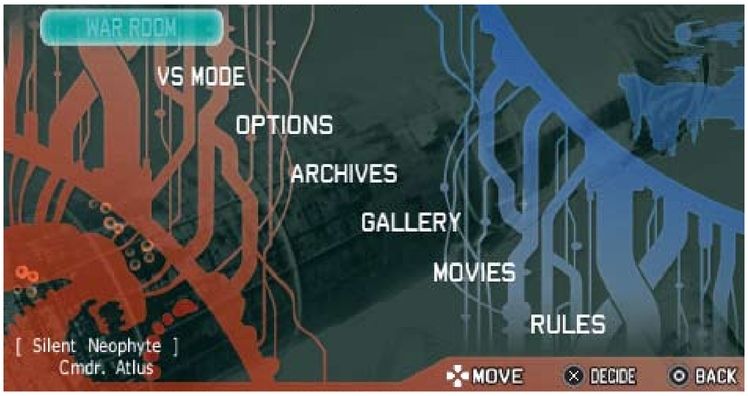
Lo mejor
Vuelve el clásico juego de disparos de toda la vida. Contenido lleno de acción y humor sin pausas.

Lo peor
Su durabilidad. Necesita innovar para no quedarse anclado.

Nuestra opinión
Metal Slug 7 contiene toda la personalidad de la serie que le ha hecho grande pero necesita ir adaptándose a los nuevos tiempos.















R-Type Tactics

TÁCTICAS ESPACIALES

Uno de los géneros más importantes de los videojuegos han sido siempre los "matamarcianos", de desarrollo horizontal. Si además le añadimos mucha dificultad y una atmósfera con monstruos de los 80, nos viene a la cabeza el fabuloso y adictivo R-Type.

Aquí radica la gran novedad de este título, ya que el género cambia drásticamente a una estrategia pura y dura, recogiendo únicamente los componentes de la saga y sus unidades como elementos a usar.

R-Type Tactics es un juegazo, pero de estrategia, que se mueve como pez en el agua entre una estrategia de tablero y unas unidades sacadas de la saga espacial que permiten al jugador jugar con los humanos en su lucha por la supervivencia, y sobre todo utilizar las unidades Bydo (los malos) para hacer con ellos una campaña totalmente diferente.

El juego es sencillo, comandamos un pequeño ejército de naves que podemos mover por turnos en un tablero hexagonal, en mapas más o menos grandes. Elegimos una unidad y la movemos, atacamos o usamos las habilidades especiales que tenga. Los objetivos son casi siempre eliminar a los enemigos, pero cabe la posibilidad de hacer otro tipo de operaciones. Siempre bajo la premisa de un wargame espacial.

Entre misiones, podemos tomar una serie de decisiones como mejorar las naves, asignar diferentes pilotos a cada unidad, comprar armas y realizar entre otras cosas, una estrategia a alto nivel antes de pasar a la siguiente misión. Siendo este punto, lo que añade una profundidad especial al juego.

Técnicamente se mueve con un motor depurado que hace que funcione todo de manera sueva y fluida, con unos gráficos fieles a la saga en todos los detalles. Durante las batallas aparecen secuencias de combate con animaciones en 3D, que inicialmente están muy bien, pero que luego acaban cansando. El sonido y la música son sencillamente espectaculares, dejando muy alto el nivel en este apartado.

Finalmente decir que el juego es divertido, que puede ser una buena compra para alguien que quiera tener un juego diferente en su catálogo de la PSP y sobre todo que es altamente recomendable para todos los amantes de la estrategia por turnos.

■Hugo Lanchares

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Rising Star Games
Distribuidor: Virgin
Género: Estrategia
Multijugador: 2 jugadores
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PSP
http://www.risingstargames.com

3+ 83

Lo mejor
La atmósfera de la saga y saber llevar al máximo tu ejército. Manejar por fin a los bydo.

Lo peor
La cuesta arriba de aprender tal cantidad de operaciones y datos para ponerte en marcha con las campañas. La IA está muy por debajo del resto del título.

Nuestra opinión
Uno de los mejores juegos de estrategia de la consola. Muy divertido y largo.





Boom Blox

LOS PUZLES DE SPIELBERG LLEGAN A N-GAGE







Hace unos meses se estrenaba a Wii un juego de puzles llamativo y original: "Boom Blox". El título, apadrinado por el director de cine Steven Spielberg, destacaba por ser largo y variado y por sus adictivos modos multijugador. Ahora N-Gage recibe una descafeinada versión del juego que, aunque resulta entretenida, no llega a brillar en ningún momento.

La mecánica del título es sencilla: a través de los cuarenta niveles que dura, tenemos que lanzar una pelota a los distintos bloques que vemos en pantalla, creando cadenas y derribando el mayor número de ellos posible (aunque sólo aquellos que son nuestro objetivo) con un determinado cupo de intentos. Para ello, contamos con un puntero que podemos mover libremente con el pad del móvil. Como es habitual en el género, los primeros niveles son bastante sencillos (al margen del tutorial) y después se van haciendo un poco más complicados y complejos, apareciendo teletransportes, imanes, etc. Por fortuna, no es necesario conseguir la máxima puntuación en cada nivel (pero sí podemos repetirlos si así lo deseamos).

Por otro lado, encontramos un entretenido editor que nos permite desarrollar nuestros propios escenarios y colocar los distintos bloques a nuestro antojo. Es una lástima que el juego carezca de uno de los mayores atractivos de la versión de Wii: el multijugador. De hecho, ni siquiera es posible compartir nuestras creaciones con otros usuarios.

A nivel gráfico resulta colorido, aunque los escenarios son muy estáticos y tampoco pueden considerarse nada del otro mundo. Las melodías, por su parte, acompañan la acción sin complicaciones.

En definitiva, "Boom Blox" no deja de ser un juego entretenido (aunque tampoco su mecánica es absorbente ni especialmente adictiva) que divierte mientras duran sus cuarenta niveles (que tampoco son muchos). No es un juego para tirar cohetes, pero hay que tener en cuenta que sólo cuesta siete euros.

■Guillermo Ballestero

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Electronic Arts
Distribuidor: Nokia
Género: Puzzle
Multijugador: No
Voces: Castellano **Textos:** No
Versión analizada: N-Gage
Versiones disponibles: N-Gage, Wii
www.n-gage.com

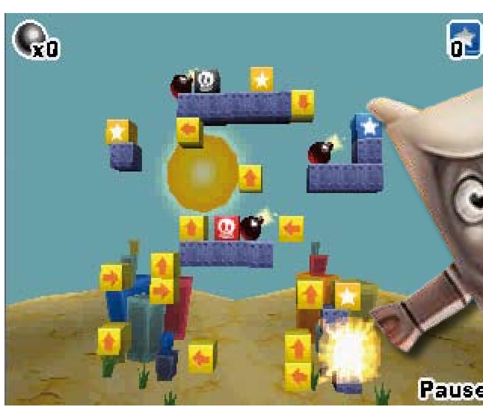
3+ 70

Lo mejor
Resulta entretenido y los niveles son variados.

Lo peor
Es poco adictivo y no tiene multijugador.

Nuestra opinión
Una versión portátil del éxito de Wii para el sistema de Nokia. Simplemente correcta.







Naruto: Ultimate Ninja Storm

DE VUELTA EL TIEMPO REAL





FICHA TÉCNICA

Desarrollador: CyberConnect2
Distribuidor: Atari
Género: Acción
Multijugador: 1-2
Voces: Inglés / Japonés **Textos:** Castellano
Versión analizada: PlayStation 3
www.ultimateninjastorm.com

12+ 89

Lo mejor
Es una aventura variada y bien realizada. Poder escuchar las voces originales en japonés. El sistema de lucha.

Lo peor
Determinadas misiones se hacen un tanto repetitivas.

Nuestra opinión
Los usuarios de PS3 ya tienen un gran juego de Naruto que echarse a la boca.

Como gran seguidor de las andanzas de Naruto y el resto de sus amigos de la aldea de Konoha, el año pasado me llevé una gratificante sorpresa con "Naruto: Rise of a Ninja", el título de Ubisoft para Xbox 360 que logró retener todo el encanto de la serie y combinarlo con una jugabilidad y puesta en escena simplemente sobresalientes. "Naruto: Ultimate Ninja Storm" ha seguido una ruta similar a la producción citada, pues el título es una aventura de acción en toda regla. Junto a Naruto podemos vivir apasionantes combates, explorar cada rincón de la aldea, dialogar con diferentes personajes, cumplir misiones principales y secundarias y mucho más. Los combates transcurren bajo una perspectiva muy atractiva que permite contemplar una gran cantidad de terreno sin perder de vista a nuestro contrincante. En ellos es posible movernos con entera libertad por los fondos 3D, pudiendo realizar los ataques y técnicas más famosos de los protagonistas. Junto a las batallas, nuestra otra gran ocupación en la aventura es investigar los decorados, que esconden muchos secretos… y una belleza incuestionable, superando incluso lo visto en la serie de animación.

La variedad de misiones que podemos desempeñar es muy alta: combates, superar determinadas estadísticas, recolectar objetos… La lista es muy extensa y además conforme avanzamos los objetivos van complicándose progresivamente. "Naruto: Ultimate Ninja Storm" es una aventura larga y muy bien diseñada, que al margen de que seáis seguidores o no de la serie se hace muy amena. ¡Ah! Y antes de acabar con el comentario quiero reseñar la fantástica opción de escoger el idioma de las voces de los personajes entre inglés y japonés, detalle que sin duda agradecemos mucho los fans más "hardcore" de esta excelente serie.

■Sergio Martín







Star Wars: The Clone Wars

DE LA FUERZA VIVE EL JEDI

La factoría de LucasArts nunca deja de funcionar a pleno rendimiento, sobre todo cuando se trata de explotar su particular gallina de los huevos de oro, "Star Wars". Tras recaudar millones de euros en las taquillas de cine de todo el planeta, la película de animación "Star Wars: The Clone Wars" ha sido trasladada de forma exclusiva a las consolas de Nintendo. Esta versión para Wii respeta al máximo la estética utilizada para dar vida a dicho film, y está protagonizada por el joven caballero Jedi Anakin Skywalker y su padawan (aprendiz) Ahsoka Tano, personaje a quien controlamos. Al comienzo de la aventura es conveniente prestar atención al tutorial que nos enseña los movimientos básicos y avanzados que es capaz de realizar Ahsoka, así como a emplear con destreza la Fuerza.

El desarrollo del juego apuesta claramente por la acción, haciendo especial hincapié en los duelos de espadas láser. Como podéis imaginar el Wiimote se convierte en este caso en nuestro sable de luz particular, y gracias a sus sensores de movimiento interno es posible llevar a cabo mandobles, estocadas y demás movimientos. El problema es que, aunque es posible ejecutar una suculenta ración de golpes y combos distintos, el reconocimiento de nuestros movimientos por parte de la consola no siempre es el adecuado. Y esto da como resultado que muchas veces movamos el mando sin ton ni son.

Lo que sí que está más conseguido es la ambientación propia de la saga con escenarios, naves y personajes perfectamente reconocibles, una banda sonora magistral y un más que correcto doblaje a nuestro idioma. "Star Wars: The Clone Wars" es un buen juego de acción, que como ya supondréis encantará especialmente a los fieles de la odisea creada por George Lucas.

■Shy Guy



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Krome Studios
Distribuidor: Activision
Género: Acción
Multijugador: 1-2
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: Wii
www.starwars.com/theclonewars

12+

83

Lo mejor
La ambientación está muy conseguida. Los duelos de espadas pueden llegar a ser vibrantes.

Lo peor
El reconocimiento de nuestros movimientos no es perfecto, ni mucho menos.

Nuestra opinión
Los amantes de "Star Wars" ya tienen un nuevo título (y bastante bueno) con el que entretenerse.





FIFA 09

DISFRUTA DEL FÚTBOL EN CUALQUIER PARTE

La saga de fútbol por excelencia (al menos en N-Gage) regresa una vez más a la plataforma de Nokia. Una cita anual que los amantes del deporte rey esperan con entusiasmo. La gran pregunta es: ¿mejora este "FIFA 09" la irregular versión portátil del año pasado? Lo primero que encontramos en el juego es una nueva interfaz, que presenta, más o menos, los mismos modos de siempre. En ellos destacan los llamados Carrera y Desafío, al margen de los típicos de Torneo, Amistoso, etc.

Pero la principal novedad del juego la encontramos en su control, mucho más adaptado a las prestaciones de un teléfono móvil. Ahora, en lugar de tener que utilizar un elevado número de botones, todo se ha simplificado hasta el punto de sólo necesitar usar la cruceta y dos botones para jugar. Un estilo mucho más arcade y que se ajusta correctamente a su filosofía portátil. No vamos a negar que algunos usuarios encontrarán este manejo demasiado sencillo, pero para echarse un partido rápido en cualquier parte resulta idóneo.

Por otro lado, lo que si nos ha parecido un poco más complejo que en anteriores entregas ha sido la Inteligencia Artificial de los equipos rivales, que ahora defienden con más acierto y triangulan bastante mejor las jugadas de ataque.

El amplio abanico de opciones es tan generoso como siempre en cuanto a jugadores y tácticas se refiere, como todos los seguidores de la saga ya sabrán más que de sobra. Así, podemos elegir entre un gran número de ligas, equipos, selecciones, formaciones, etc. Las posibilidades en este sentido son inmensas.

A nivel gráfico, el juego luce bastante digno, con unos partidos fluidos y correctos en casi todos los aspectos. No obstante, el modelado de los jugadores podía haberse pulido un poco más, la verdad.

En definitiva, "FIFA 09" es un entretenido y dinámico juego de fútbol, con un control a la medida de N-Gage y opciones suficientes como para entretener mucho tiempo. Además, tiene un precio bastante ajustado. No se puede decir que sea el simulador de fútbol definitivo, pero tampoco está nada mal.

■ Guillermo Ballestero

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: EA Romania
Distribuidor: Nokia
Género: Simulador deportivo
Multijugador: No
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: N-Gage
Versiones disponibles: N-Gage, PC, PS3, PS2, PSP, Xbox 360, DS y Wii
www.n-gage.com

3+ 80

Lo mejor
Muchas opciones y jugabilidad arcade.

Lo peor
Es un poco sencillo y no tiene multijugador.

Nuestra opinión
Echarse divertidos partidos en cualquier parte siempre es interesante. Sobre todo por 10 euros.







Midnight Club: L.a. Remix

PASIÓN POR EL VOLANTE



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Rockstar Games
Distribuidor: Rockstar Games
Género: Conducción
Multijugador: 1-4
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: PSP
http://www.midnightclubla-eljuego.com/

12+ 90

Lo mejor
Incluye una ciudad extra. Exprime las capacidades de PSP. Muy completo.

Lo peor
Los excesivos tiempos de carga. Algunos retos son muy difíciles.

Nuestra opinión
La nueva entrega de Midnight Club para PSP demuestra lo que puede dar de sí la portátil de Sony. Un juego que no debe faltar en la colección de los amantes del tuning y de la conducción.

A Rockstar no hay género que se le resista, y si es polémico mucho mejor. Tras la aclamada serie Grand Theft Auto era más que evidente que seguirían explorando nuevas sensaciones, y han encontrado una nueva vía con el género de las carreras ilegales, y de las cuales Midnight Club es el máximo exponente. Tras una breve incursión en PSP hace tres años con Midnight Club 3: DUB Edition ahora es el turno de otra versión, ésta vez con mucho más tiempo de desarrollo y especial mimo, aprovechando las capacidades de la portátil de Sony.

De hecho esta versión para PSP no tiene nada que envidiar a las versiones de Xbox360 y PS3, porque además de ofrecer lo mismo (obviando las diferencias técnicas) incluye a su vez una nueva ciudad, Tokio, hecho que otorga más personalidad al juego. Primero comenzamos siendo un principiante en la ciudad de Los Ángeles, y nuestra misión es ganar carreras para así conseguir puntos de reputación. Con estos puntos podemos mejorar nuestro coche, sea con cambios estéticos o mecánicos, lo que en otras cosas favorece el recibir retos de rivales de mayor destreza. La mecánica es así de sencilla, aceptar nuevos desafíos mientras maduramos nuestro coche y nos hacemos mucho más competitivos.

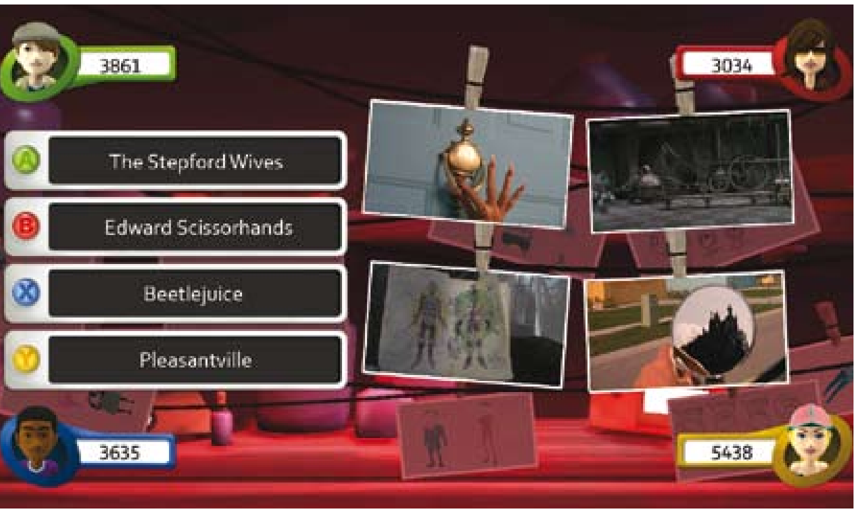
Las carreras a disfrutar en el juego son muy variadas, desde las carreras ordenadas donde se nos obliga a cubrir un tramo pasando por unos checkpoints determinados, a otras desordenadas donde cada corredor elige el camino que crea más beneficioso, o incluso hasta carreras contrarreloj o torneos de varias carreras seguidas. Si deseamos desmarcarnos del modo historia también podemos entrar al modo de partida rápida, donde se nos da la oportunidad de correr según nuestros gustos. Para emociones en compañía tenemos el modo multijugador con carreras más enfocadas a la diversión por la vía rápida y donde podemos utilizar añadidos para adelantar a nuestros rivales.

Rockstar sabe muy bien explotar PSP, y lo ha vuelto a demostrar. Las ciudades están muy bien recreadas con cientos de detalles impagables y con una gran extensión, mientras que el modelado de los coches, aunque son mejorables, sí que los hacen únicos. A su vez la labor sonora apuesta de nuevo por los mejores temas ya clásicos de la serie, completados por una jugabilidad sencilla, directa y con una IA de los contrarios muy bien ajustada en esta versión. Sin duda, un género poco explotado pero que poco a poco está marcando unas pautas a seguir gracias a títulos como el que nos ocupa.

David Hernández









Scene It? Grandes éxitos de taquilla

LUCES, CÁMARA, ¡ACCIÓN!

El último de los lanzamientos de Microsoft como parte de su denominada 'nueva experiencia Xbox' es la segunda entrega de Scene It?, título que vio la luz el año pasado. Scene It? Grandes éxitos de Taquilla es un divertido trivial de cine donde hasta cuatro amigos podrán jugar para ver quién es el mayor de los cinéfilos. Como no podía ser de otra manera incluye cientos de nuevas preguntas, más escenas en alta definición, puzles, imágenes y clips de audio de centenares de películas. Horas y horas de juego que te permitirán revivir algunos de los mejores momentos del séptimo arte.

Scene It? Grandes éxitos de Taquilla incluye jugosas novedades, para empezar se trata del primer título que hace uso de los nuevos avatares de Xbox LIVE, por lo que el jugador podrá introducirse (literalmente) en la partida. También cuenta con contenidos localizados para la edición española con multitud de preguntas de películas nacionales, nuevos retos, clips de video y el ansiado modo multijugador que por fin va a permitir jugar con usuarios de todo el mundo (en un futuro también se podrán descargar nuevos contenidos).

Para jugar se pueden utilizar los mandos de Xbox 360 o recurrir (mucho mejor) a unos pulsadores inalámbricos realizados a imagen y semejanza de los que pueden disfrutarse en la serie Buzz! (con un botón principal y cuatro adicionales divididos por colores). Responden a la perfección y facilitan la experiencia de juego, con lo que aprender a jugar es tan solo cuestión de unos pocos segundos.

Scene It? es un juego que garantiza diversión desde el primer momento. Así de sencillo. Su único 'error' es que no resulta demasiado original y que al final, en la mayoría de las ocasiones, todo se acaba resolviendo en el último minuto (algo también muy propio de la franquicia Buzz!). Obviando estos aspectos, lo que encontrarás en este programa es una correcta actualización de un título que resulta especialmente recomendable para quienes no disfrutaron de la primera entrega.

■Ricardo H





FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Microsoft Game Stdios
Distribuidor: Krome / Screenlife
Género: Social / Quiz Show
Multijugador: 1 a 4
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: Xbox 360
Versiones disponibles: Xbox 360
www.xbox.com/sceneit

12+ 85

Lo mejor
Scene It? regresa cargado de contenidos: nuevos modos de juego, más escenas de películas… y sobre todo, las esperadas posibilidades online: ¡disfruta con jugadores de todo el mundo!

Lo peor
A pesar de todas sus virtudes, la experiencia de juego resulta demasiado similar a la de su principal competidor. Al tratar únicamente un tema (el cine) se hace algo repetitivo tras varias partidas.

Nuestra opinión
Diversión desde el primer minuto para toda la familia. Ideal para cualquier tipo de jugador.





Lips

EL JUEGO MUSICAL DEL MOMENTO

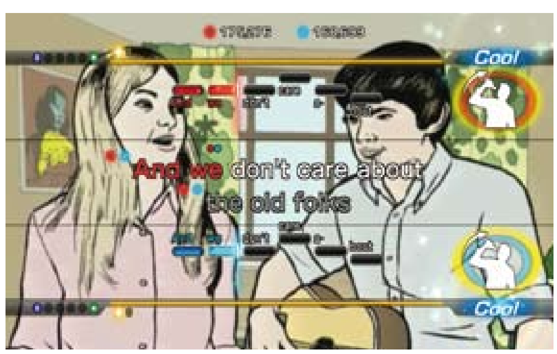
LIPS es el buque insignia de la que ha venido a denominarse 'nueva experiencia Xbox'. Microsoft se pone las pilas y buscar acercar su plataforma a nuevos perfiles de público. LIPS es un juego musical que bebe claramente de la franquicia Singstar, como tal, está enfocado a la interpretación vocal de temas musicales. Pero ha buscado diferenciarse de la referencia apostando por una serie de funciones que potencian el título como posible complemento en fiestas antes que cómo videojuego al uso.

LIPS abandona los modos de juego propios de la saga Singstar para centrarse en su faceta como karaoke. Además de los clásicos duetos, duelos o canciones individuales, el título cuenta con el Modo Tocadiscos. Modo que reproduce todos los temas que tengas en el juego como si de DJ automático se tratase. La gracia radica en que basta con que cualquier persona se acerque y agite el mando para que pueda entrar a cantar el tema que se esté escuchando, de modo que el programa puede adaptarse a diferentes situaciones, pasando de ser el eje central de cualquier encuentro a permanecer en un segundo plano hasta que alguien se decida a cantar.

LIPS incluye 40 canciones (10 más que si principal rival) de artistas internacionales y nacionales (muchas de ellas cuentan con sus videos originales en alta definición). La selección es buena y variada aunque como ocurre con la referencia la idea es la de poder ampliar el repertorio al gusto gracias a la conectividad con internet, en este caso mediante el bazar de Xbox Live. Por lo que la lista de canciones se podrá actualizar cada poco tiempo… paso previo por caja por supuesto. El título incorpora dos micrófonos inalámbricos con sensor de movimiento que permiten acompañar las canciones con bailes o realizando percusiones. Pero donde LIPS es claramente superior a su principal rival es en el modo en el que se representan las letras (frases completas). Resulta mucho más sencillo seguirlas en LIPS que en Singstar. ¡Todo un acierto!

■Ricardo H





FICHA TÉCNICA

Desarrollador: iNiS Corp.
Distribuidor: Microsoft Games Studios
Género: Musical
Multijugador: 1 a 6
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión analizada: Xbox 360
Versiones disponibles: Xbox 360
www.xbox.com/lips

12+ **85**

Lo mejor
Como karaoke es mejor que la referencia. Es mucho más sencillo seguir las letras de los temas (no importa el idioma). También nos encanta que se puedan conectar accesorios propios (iPod, Zune…) para interpretar nuevas canciones.

Lo peor
la única pega es que del mismo modo que se ha buscado corregir los errores de su principal rival no se hayan trasladado sus principales aciertos. Echamos en falta las repeticiones y más modos de juego.

Nuestra opinión
LIPS resulta más que notable, los micrófonos son una gozada y sus posibilidades en fiestas y eventos multitudinarios son prácticamente inagotables.

Far Cry 2

ÁFRICA EN GUERRA





No resultaba nada sencillo encarar un proyecto como "Far Cry 2", ¿retomar uno de los títulos más notables de 2004 (Shooter del año) cuando de hecho ya no cuentas con sus desarrolladores originales (CryTek)? Pero Ubisoft ha sabido salir adelante, y lo ha hecho teniendo las ideas muy claras, el resultado ha sido una autentica joya que encantará a los fans del género que busquen nuevos desafíos.

"Far Cry 2" ha osado contravenir las directrices básicas del género ofreciendo una libertad y un realismo sin precedentes en el mundo de las consolas (en PC existen otras propuestas similares), se abandonan los caminos acotados y las historias guiadas para ofrecer al usuario 50 km cuadrados de libre exploración, quedando en todo momento en manos del jugador el decidir la estrategia a trazar para resolver sus objetivos.

La idea de fondo es atrapar a un peligroso traficante armas (El Chacal) que está desestabilizando la zona, para conseguirlo tendrás que buscar aliados, realizar encargos ajenos a la misión y sobrevivir en tan duro entorno, se ha enfatizado tanto tu libertad de decisión como las repercusiones de tus actos en el mundo, las máximas del juego son libertad y realismo, y es algo que constatarás en tus largos viajes por la sabana.

Lograr tal grado de inmersión no hubiese sido posible sin apostar por una tecnología a la altura, "Far Cry 2" cumple con creces en este apartado, tecnológicamente hablamos de un título sobresaliente, los entornos están perfectamente recreados a pesar su amplitud, los personajes se mueven y reaccionan sólidamente y los detalles sorprendentes se suceden a lo largo de la aventura (el uso del fuego, su propagación y posibilidades para el combate son tan solo uno de ellos), pero donde se ha dado el do de pecho es en su genial ambientación, gracias a sus cuidados diseños, gama de colores y apartado sonoro, crearás estar recorriendo realmente el continente Africano.

Y si su campaña para un jugador resulta larga y profunda, no es menos convincente resulta su propuesta multijugador, modalidades variadas y divertidas redondean un título espectacular. Si te gustan los shooters "Far Cry 2" te encantará, una propuesta imprescindible.

■ Ramón Romero

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Ubisoft Canada
Distribuidor: Ubisoft
Género: Shooter
Multijugador: 1-16
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: Xbox 360
Versiones disponibles: Xbox 360, PS3, PC
http://farcry.fr.ubi.com/
16+ 90

Lo mejor
Su genial ambientación, su libertad de acción, su completo apartado multijugador… "Far Cry 2" es un título muy sólido que sabrá entretenerte durante muchísimas horas.

Lo peor
Gráficamente no llega al nivel de los títulos más punteros. La IA debería estar más desarrollada. Las largas distancias por recorrer hasta encontrar tus objetivos.

Nuestra opinión
En PC existen alternativas, pero tanto para PS3 como para Xbox 360 "Far Cry 2" supone una propuesta única. Un shooter completamente diferente.



Monster Lab

DISEÑA TU PROPIO MONSTRUO







Gracias a esta nueva creación de Eidos y Backbone muchos jugadores van a poder llevar a cabo su sueño, sobre todo los usuarios más infantes: convertirse en una especie de profesor Frankenstein y dar vida a los monstruos más increíbles. Y es que esa es la propuesta principal de "Monster Lab", un curioso título que mezcla la acción con los combates y la aventura.

El argumento nos pone en la piel de un aprendiz en el arte de la creación de monstruos. Nuestro objetivo es acabar con los planes del poderoso Barón Mharti, que se ha convertido con el paso de los años en un auténtico maestro en la concepción de criaturas. Lo primero que debemos hacer es crear a nuestro propio monstruo, pudiendo escoger sus partes. Y cuanto más avancemos en la aventura, mayor será el ramillete de posibilidades que tendremos para dar vida a nuestros monstruitos, pues iremos encontrando una buena cantidad de partes del cuerpo diferentes. Mientras exploramos los decorados con nuestro personaje nos iremos topando con otros seres a los que es necesario doblegar mediante combates por turnos. Estos resultan bastante interesantes e incluso estratégicos, y guardan cierto parecido con los experimentados en los juegos de Pokémon. Una de las opciones más atractivas que nos brinda el título es la posibilidad de poder enfrentar nuestras creaciones con las de nuestros amigos, duelos que resultan bastante divertidos. En cuanto a su parcela gráfica, esta se encuentra en un nivel notable aunque no ofrece nada que no hayamos visto antes. Por el contrario, el apartado sonoro sí que alcanza el sobresaliente, debido sobre todo al excelente doblaje al castellano que incorpora. "Monster Lab" es una aventura única que atraerá a muchos usuarios por las cuantiosas posibilidades que ofrece a la hora de concebir criaturas (¡más 100 millones!) y a su modo multijugador.

■Eduardo G

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Backbone
Distribuidor: Proein Games
Género: Acción / Aventura
Multijugador: 1-2
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: Wii
Versiones disponibles: Wii, DS
www.monsterlabthegame.com/es

7+ 82

Lo mejor
Las enormes posibilidades que ofrece al jugador para crear monstruos. El modo multijugador.

Lo peor
Técnicamente no destaca. Los combates por turnos no son del agrado de todo el mundo.

Nuestra opinión
"Monster Lab" es una propuesta diferente y bastante atractiva para el catálogo de Wii.





You're In the Movies

SE LA ESTRELLA DE TU PROPIA PRODUCCIÓN



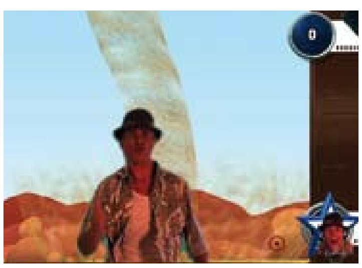
Sensaciones contrapuestas nos ha dejado este título. Por una parte es evidente que supone una divertida experiencia y toda una sorpresa (probar a jugar con vuestros padres). Pero por otro lado resulta escaso y no exento de complicaciones. Casi parece más una curiosidad que un juego, y su elevado precio no ayuda a hacerlo más atractivo. La idea del programa es la de permitir a los jugadores protagonizar una serie de cortos o tráileres de películas de Serie B. Para ello resulta fundamental disponer de la cámara Xbox LIVE Visión y un espacio bien iluminado donde poder actuar.

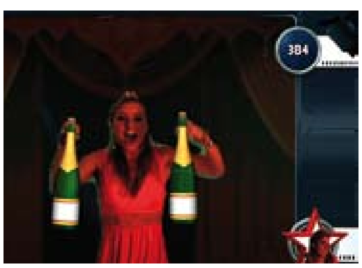
La dinámica de juego resulta tan sencilla como divertida: cada jugador adopta uno de los papeles de la pieza y lo interpreta cuando el programa director se lo solicite. El juego separa entonces la actuación del jugador del fondo e incorpora esta interpretación al metraje, lo que en el argot cinematográfico se denominaría 'Chroma Key'. El resultado es muy vistoso pero también resulta algo limitado, y esto es así puesto que para que la 'ilusión' sea satisfactoria, los personajes deben ser recortados con precisión, algo que no es tan sencillo de lograr (en el cine y la TV se usan los clásicos fondos azules o verdes), la iluminación o las ropas pueden complicar el proceso (algo que pasa habitualmente) lo que arruina la experiencia de juego.

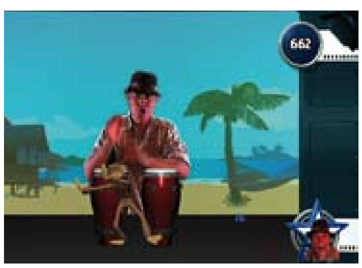
Si todo funciona correctamente, los jugadores podrán elegir el género de la pieza y lanzarse a interpretar los papeles escogidos. El programa director dará las indicaciones pertinentes y propondrá una serie de minijuegos para que la filmación resulte entretenida. Actuar es muy sencillo (las risas están aseguradas) y una vez concluidas las piezas podrás descargarlas a tu ordenador y compartirlas a través de internet. Además, existe un modo director que te permitirá editar metraje (incluyendo doblajes) y producir tu propio estreno.

Para concluir: la idea de la que parte You're In the Movies es realmente buena. Lamentablemente, el resultado final nos ha dejado un poco fríos.

■Ricardo H







FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Zoe Mode
Distribuidor: Codemasters
Género: Social
Multijugador: 1 a 4
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: Xbox 360
Versiones disponibles: Xbox 360
www.xbox.com/yitm

3+ **60**

Lo mejor
El programa es realmente original. La experiencia es tan novedosa como divertida y la posibilidad de compartir por internet las películas es un añadido a tener en cuenta. La cámara se vende con o sin el juego.

Lo peor
La experiencia está muy limitada. Los minijuegos se repiten y los requisitos óptimos para hacer una película resultan más complicados de lo que a primera vista pudieran parecer.

Nuestra opinión
Aunque resulta ideal en un primer momento para amenizar todo tipo de encuentros y fiestas, sus posibilidades de diversión se agotan demasiado rápido, resultando más una curiosidad que un juego al uso.

Pro Evolution Soccer 2009

FÚTBOL EN VERSIÓN PORTÁTIL







El simulador futbolístico de Konami no pasa por sus mejores momentos. Tras haber apreciado la refinada producción de la última entrega de FIFA, cada vez es más evidente la ventaja que el juego de EA gana respecto al PES. Aunque en esta ocasión para la versión de PSP se han incluido novedades que mejoran la experiencia de años anteriores.

Las novedades más importantes son: La inclusión del modo Online que había sido reclamado con intesidad por los usuarios más aférrimos aunque los problemas con el lag impiden disputar un partido que fluya con total normalidad. También el mejorado diseño de la interfaz que ahora cuenta con unos menús más sencillos y funcionales que los de la edición pasada. Y por último, la presencia del modo "Conviértete en Leyenda" cierran el apartado de novedades para la edición correspondiente a la presente temporada futbolística. En este modo la cámara se situará detrás del jugador y, aunque la visión se reduce, aumentan las sensaciones. Se trata de un recurso que funciona muy bien y que ofrece otro punto de vista a la jugabilidad, aunque aún debe mejorar para que resulte más sencillo seguir el transcurso de los partidos, quizás pudiendo cambiar de cámara.

El punto negativo es que, quitando las mencionadas novedades, PES 2009 es prácticamente igual a la edición anterior. Incluso el motor gráfico es el mismo que el de el año pasado y tan sólo algunas animaciones nuevas nos indican que se trata de la edición del presente año. Lo bueno es que se acerca mucho a la versión de PS2 e incluye todos los modos de ésta. Se trata de el Pro Evolution Soccer para PSP más recomendable hasta la fecha y que cuenta con la virtud de que los tiempos de carga son realmente cortos, aunque se debería haber trabajado más el aspecto gráfico.

■Mario Fernández

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Konami
Distribuidor: Konami
Género: Fútbol
Multijugador: Sí
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PSP
www.konami.es

3+ 75

Lo mejor
Se parece mucho a la versión de PS2. Por fin se ha incluido el modo Online.

Lo peor
El aspecto gráfico y el audio dan mucho más de sí. Necesita más novedades.

Nuestra opinión
A pesar de sus defectos, las novedades lo convierten en el mejor PES para PSP. Veremos la edición del año que viene.





Animal Crossing: Let’s go to the city



¿TU HOGAR ESTÁ EN EL CAMPO O EN LA CIUDAD?







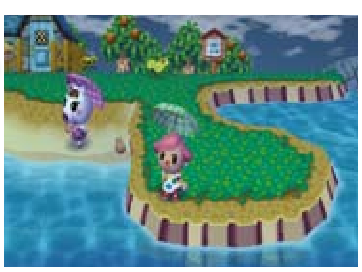
La nueva entrega de Animal Crossing era uno de los lanzamientos más esperados de Wii. Tras un meritorio paso por NDS era mucha la expectación generada por el simulador social de Nintendo: ¿en que mejoraría la experiencia de juego?, ¿Qué novedades traería consigo?, ¿estarían las opciones online a la altura de lo esperado?

Animal Crossing Let´s go to the City es ya una realidad y tras haberlo probado en profundidad no podemos sino afirmar que nos ha dejado algo fríos. No es que estemos ante un mal título, ni mucho menos, quien haya podido probar cualquiera de sus anteriores entregas podrá atestiguar lo divertido que puede llegar a resultar. Su principal problema reside en que es prácticamente igual a la versión que vio la luz en la plataforma portátil de Nintendo hace casi tres años… ¡tanto técnica como jugablemente! La sensación de repetición a cada paso es permanente, por lo que al final la oferta se antoja como algo escasa y predecible.

Para quienes no conozcan el título diremos que Animal Crossing es un juego de simulación social cuyo objetivo es ofrecer una segunda vida en un mundo alternativo. Mundo alternativo que además tendrás que ayudar a crecer. La acción se circunscribe a un pueblecito donde conviven todo tipo de animales antropomórficos (con los que debes relacionarte) y en el cual el tiempo transcurre paralelo al del mundo real: ciclos día/noche, días festivos, etc. En este contexto es normal que se sucedan todo tipo de eventos y abunden las sorpresas, por lo que la experiencia resulta muy fluida y se tiene la sensación de participar en un mundo vivo, donde cualquier cosa pudiera pasar.

Entre sus principales novedades se encuentra la posibilidad de abandonar el pueblo donde hasta el momento se había venido desarrollando la acción para poder darse una vuelta por la ciudad. El título también cuenta con mayores opciones online, permitiendo que hasta cuatro jugadores puedan interactuar (y hablar si disponen de micrófonos ‘Wii Speak’) al mismo tiempo.

Ricardo H





FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Nintendo
Distribuidor: Nintendo
Género: Simulación social
Multijugador: si (4 jugadores)
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión analizada: Wii
Versiones disponibles: Wii
www.nintendo.es

3+ 76

Lo mejor
Mantiene todas las virtudes propias de la franquicia. Es muy divertido y si eres nuevo en el universo Animal Crossing cada partida te reservará nuevas sorpresas.

Lo peor
Son muy pocas las novedades y si ya conoces al título a medida que progreses tendrás la sensación de haberlo jugado ya antes. Su apartado técnico está absolutamente desfasado.

Nuestra opinión
El nuevo ‘Animal Crossing’ es un juego ideal para quienes no hayan probado ninguna de sus anteriores entregas.

Rise of the Argonauts

ODISEA ÉPICA







Acompaña a Jasón y sus Argonautas en su búsqueda del vellocino de oro. Una historia clásica reinterpretada para la ocasión como juego de acción con componentes RPG. Te aguardan un largo viaje y multitud de combates para poder cumplir con el destino del héroe.

En Rise of The Argonauts el jugador controla a Jasón. Bajo su mando deberá recorrer las tierras Helenas haciendo frente a todo tipo de peligros y completando multitud de misiones. Jasón esta especialmente dotado para las artes de combate, es un maestro de la espada, la lanza y la maza, pudiendo alternar entre ellas en función de sus necesidades. Por si no fuera suficiente, Jasón también cuenta con el favor de los dioses (que le otorgarán poderes) y la ayuda de sus compañeros (entre ellos el mismísimo Hércules).

Las principales bazas de Rise of the Argonauts son su ambientación, su apartado artístico, su historia y sus aspectos narrativos. En contra cuenta con un apartado jugable muy regular, un desarrollo muy lineal y una jugabilidad sencilla y algo repetitiva. El componente RPG del título se sustenta en la trama y el desarrollo del personaje (en función de las distintas gestas que se realizan), pero también en la posibilidad de escoger entre las distintas respuestas de los diálogos dinámicos. Por su parte el combate aunque recuerda poderosamente a títulos como 'Gears of War' se muestra demasiado desaprovechado debido a una dificultad escasa y a una IA desdibujada. Al resultar tan sencillo no es necesario complicarse la vida con combos complejos, máxime cuando con los dos ataques básicos es más que posible completar toda la aventura.

Rise of the Argonauts no termina de combinar con acierto su mixtura de elementos de distintos géneros. La sensación general es la de que el resultado final no ha sido suficientemente sólido. Con todo, y a pesar de sus evidentes errores, Rise of the Argonauts es un título bastante divertido que cuenta con no pocos buenos momentos. Podría haber llegado bastante más lejos.

■Ricardo H

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Liquid Entertainment
Distribuidor: Codemasters
Género: Action RPG
Multijugador: No
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PS3
Versiones disponibles: PS3, Xbox 3
www.rise-of-the-argonauts.com/

18+ 68

Lo mejor

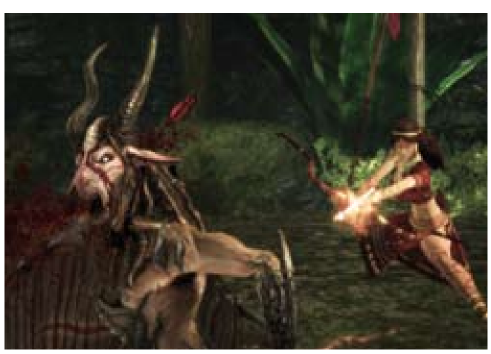
Su ambientación, la historia de Jasón y los Argonautas. El sistema de 'mecenazgo' de los dioses. Si pasas por alto sus errores puede ser bastante divertido.

Lo peor

Su concepto está muy desaprovechado. Técnicamente es demasiado regular. El componente de acción es demasiado sencillo. Resulta repetitivo y excesivamente lineal.

Nuestra opinión

A pesar de sus buenas ideas el título queda lejos de las principales referencias (Mass Effect). Aún así es divertido y cuenta con una buena trama.





Castlevania: Order of Ecclesia

JUGABILIDAD EXQUISITA







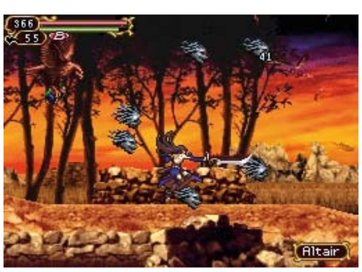
Con el portador del látigo sagrado desaparecido, son necesarias otras alternativas para evitar el regreso de Drácula. La orden de Ecclesia ha dedicado su existencia a este propósito, siendo la joven Shanoa la elegida para salvar a la humanidad en esta hora de adversidad.

A pesar de su longevidad, la saga Castlevania continúa sorprendiendo como el primer día. Son tres ya los títulos de la franquicia que han visto la luz en DS (todos ellos siguiendo la estela del emblemático 'Symphony of the Night' y los juegos de GBA). Sus principales bazas han sido unas 2D de lujo y una jugabilidad medida al milímetro. 'Order of Ecclesia' varía lo suficiente su dinámica de juego como para evitar ser una mera repetición de lo ya visto en anteriores ocasiones. El componente de exploración se ha reforzado, los combates han cobrado mayor importancia y la dificultad se ha visto elevada.

Shanoa goza de grandes habilidades. Su poder reside en su capacidad para canalizar energía a través de glifos, pudiendo hacer uso de todo tipo de ataques y magias que el jugador deberá ajustar a la necesidad de cada situación. Este componente estratégico y la mayor fortaleza de unos enemigos letales, hacen de 'Order of Ecclesia' un título más exigente y complejo que los últimos Castlevania, siendo necesario tener cierta paciencia para desarrollar al personaje y poder afrontar con ciertas garantías los diferentes retos que presenta el juego. Con todo, el control es excelente y continúa siendo un disfrute avanzar por los distintos. Algo a lo que también contribuye la fantástica ambientación de la que hace gala y un apartado técnico excelente.

Castlevania: Order of Ecclesia es uno de los mejores títulos de una saga que se caracteriza precisamente por su calidad. El equipo dirigido por Igarashi conoce a la perfección la plataforma para la que trabaja y ha realizado uno de los programas más bonitos y divertidos que pueden disfrutarse en DS. Un juego imprescindible repleto de sorpresas y buenos detalles.

■Ricardo H





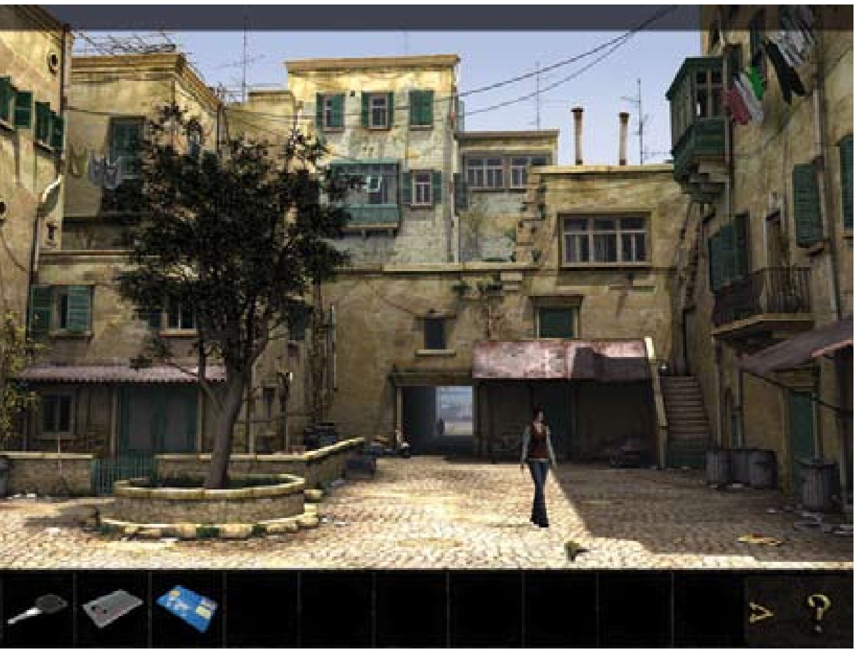
FICHA TÉCNICA

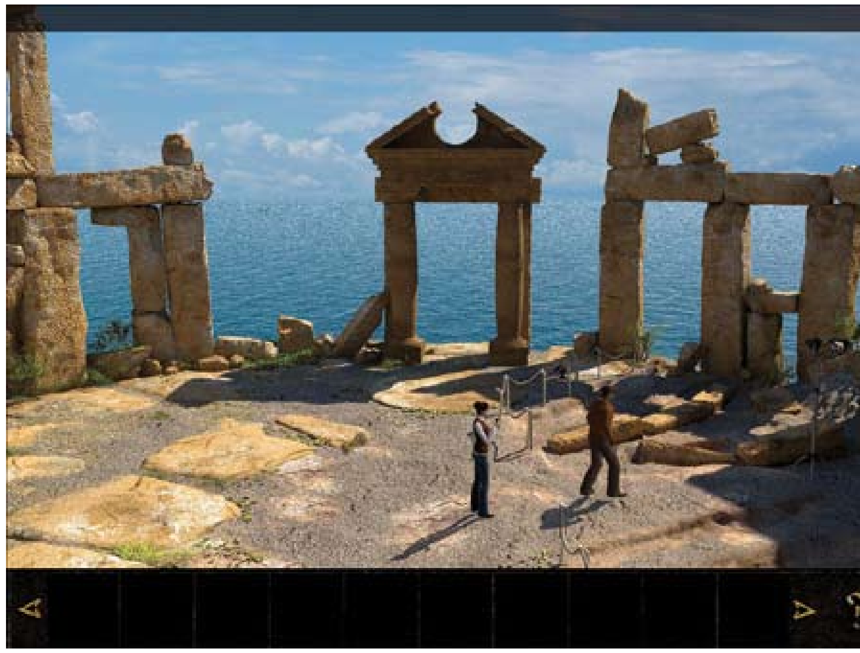
Desarrollador: Konami
Distribuidor: Konami
Género: Plataformas
Multijugador: No
Voces: Castellano **Textos:** Inglés
Versión analizada: DS
Versiones disponibles: DS
www.konami.jp/gs/game/dracula_ds3/
12+ **90**

Lo mejor
La ambientación. El apartado técnico. La jugabilidad. El carisma de los personajes… prácticamente todo en este cartucho está a un nivel sobresaliente.

Lo peor
Por decir algo diremos la dificultad. El juego es algo más complicado de lo habitual y exige paciencia durante sus primeros compases. Se le podría pedir mayor duración.

Nuestra opinión
'Castlevania: Order of Ecclesia' es una pequeña joya lúdica. Añade suficientes novedades como para seguir sorprendiendo. Un imprescindible.







Chronicles of Mystery: The Scorpio Ritual

INTRIGA EN ESTADO PURO

De la mano de City Interactive llega esta aventura gráfica de intriga donde se entremezclan arcaicos mitos religiosos, servicios secretos, caballeros templarios y un buen elenco de personajes inquietantes.

Encarnamos a una joven estudiante de arqueología, Sylvie Leroux. De madrugada, en mitad de una extraña ensoñación, es sobresaltada por una llamada telefónica. Se trata de su tío. Le anuncia un trascendental y extraordinario descubrimiento arqueológico. Necesita verla urgentemente. A la mañana siguiente Sylvie se traslada a Malta para reunirse con él, pero ha desaparecido sin dejar rastro. ¿Adónde se ha ido? ¿Acaso ha sido secuestrado? ¿Qué había descubierto? Paralelamente, sentimos que alguien vigila nuestros pasos.

CoM: The Scorpio Ritual aparece como una aventura gráfica tradicional en muchos aspectos, con un apartado gráfico de excelente factura, donde los escenarios brillan con luz propia gracias al elevado nivel de detalle. Tal es su foto realismo, que los modelos de los personajes, siendo correctos, quedan un peldaño por debajo al igual que las escenas cinemáticas.

Sin embargo, lo más valorado de cualquier aventura gráfica que se precie es su historia y sin duda, El Ritual del Escorpión atrapa al jugador desde el principio. Quizás no sea especialmente original, pues se reconoce al Código Da Vinci y a Indiana Jones, pero precisamente por eso es muy probable que encuentre multitud de adeptos. Andamos viajando constantemente de un escenario a otro, desde París a Roma, pasando por Malta y Estambul interactuando con personajes cuya idiosincrasia destaca por su punto de acidez en los diálogos.

Algunos de sus puzzles son intrincados, pero no llegan a ser frustrantes. Se nos facilita la opción de ayuda para mostrar los objetos con los que podemos interactuar en el escenario. Además disponemos de un ordenado archivo de notas, donde se incluyen los diálogos mantenidos con los diferentes personajes de la trama. La propia Sylvie se desprenderá de los objetos que dejen de ser útiles y nos dará algunas pistas. El interfaz es claro y fácil de usar.

La localización del juego es loable. Tanto el doblaje como la traducción son, en términos generales, buenos. Tendríamos que hilar fino para entresacar errores del tipo sincronización labial. Cabe mencionar que las notas históricas no son del todo exactas (Carlos V no fue un emperador romano como dice el juego).

Su punto más débil radica en la linealidad de la trama. Se echa de menos una bifurcación, una resolución alternativa a los puzzles, o incluso varios finales posibles. La propia historia parece sugerirnos por un momento esta posibilidad, pero nos deja con las ganas. Esto redunda en una nula rejugabilidad quedándose un poco corto en la duración.

La música es otro de los apartados reseñables. Variada, apropiada y parte de un todo, que es Chronicles of Mystery, un videojuego bastante equilibrado en su conjunto.

■Juanma Pedreguera

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: City Interactive
Distribuidor: City Interactive
Género: Aventura Gráfica
Multijugador: No
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PC (y NDS en 2009)
Versiones disponibles: PS3, Xbox 3
http://chroniclesofmysterygame.com

16+

80

Lo mejor
El nivel medio alcanzado en todos sus apartados.
La idiosincrasia de algunos personajes.

Lo peor
La linealidad de la trama y su escasa duración.

Nuestra opinión
Una aventura gráfica poco original en el argumento pero con cierta calidad en su conjunto. Entretenida en definitiva.







Final Fantasy Fables: Chocobo´s Dungeon

HISTORIAS OLVIDADAS



Recibir un Final Fantasy, aunque sea un spin-off, siempre es de agradecer, y de hecho los poseedores de una Wii están de enhorabuena con la llegada de este juego exclusivo que aporta aire fresco al catálogo de la consola de Nintendo, algo escaso en el género de rol.

Este nuevo capítulo de la subserie Final Fantasy Fables, del que ya tuvimos un exponente hace año y medio en NDS con Chocobo Tales, nos pone en la piel del ave más simpática de la franquicia, un chocobo, que junto a su inseparable amigo Cid van a recorrer multitud de parajes en busca de tesoros. En una de sus salidas caen misteriosamente en una ciudad llamada Lostime, donde sus ciudadanos parecen no importarles sus recuerdos. El causante de ello son las profundas campanadas de la torre del reloj, que yace esplendorosa en la céntrica plaza del pueblo. Gracias a la ayuda de Shirma, de su familia y del misterioso Raffaello comenzaremos a desentrañar los enigmas de la ciudad.

Tenemos como objetivo reconstruir las memorias de los distintos ciudadanos, y eso se hace gracias a un sistema de mazmorras aleatorio de desarrollo lineal y bastante clásico. Las mazmorras están construidas en base a cuadrículas, por las cuales debemos mover a nuestro chocobo, con la mirada puesta en las trampas y en los distintos enemigos que pueblan el nivel. Cada movimiento que hagamos está correspondido por otro del enemigo, lo que a la hora de luchar da la sensación de estar en un RPG de acción pero que esconde un sistema de combate dinámico bien implementado y que da cierto toque original a la propuesta. Las mazmorras son muy parecidas, sin mucho alarde creativo pero con bastantes acciones que desempeñar, aunque siempre siguen la misma estructura de niveles hasta llegar al piso donde nos aguarde el pertinente enemigo final, que custodia la memoria de un personaje.

Además de luchar e investigar también podemos mejorar nuestro equipo visitando las tiendas o bien incrementando el nivel gracias a los puntos de experiencia que consigamos. También hay que mirar con lupa el acertado y profundo sistema de clases, donde podemos adoptar las habilidades de un mago negro, blanco o de un guerrero entre otros. Aunque el desarrollo es muy lineal y siempre sabremos qué hacer, también se han introducido multitud de juegos secundarios como la pesca o la siembra, para así desbloquear nuevos objetos y cartas. Éstas podemos utilizarlas en el adictivo minijuego del duelo de cartas, donde podemos enfrentarnos, gracias a la conexión Wifi de Nintendo, con amigos o con cualquier persona del mundo en apasionantes combates de tablero. Técnicamente va justo con lo que ofrece Wii, con mejores gráficos en los exteriores, pero sobresaliendo ante todo la banda sonora, con unos temas excelentes reconocibles de la saga. En general estamos ante un buen juego de rol enfocado a un público más joven pero también apto para cualquier amante de la saga ya que no pierde su esencia, y eso pesa mucho.

■ David Hernández

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Square-Enix
Distribuidor: Proein
Género: RPG
Multijugador: 1-2
Voces: Inglés **Textos:** Inglés
Versión analizada: Wii
http://na.square-enix.com/fffcd/

7+ 80

Lo mejor
Está lleno de continuos guiños a la franquicia. Su acertado sistema de mazmorras y clases.

Lo peor
Está en inglés. Las mazmorras se acaban haciendo repetitivas.

Nuestra opinión
A pesar de no destacar técnicamente cierto es que estamos ante un juego con bastante personalidad y ante todo con una profundidad de juego considerable.



Cookie Shop

LA PASTELERÍA DE TUS SUEÑOS

Las pastelerías son el sueño de cualquier niño y de los que no somos tan niños. Entrar en una pastelería y descubrir todo un mundo de sabores y como no, de olores es una experiencia que a todo el mundo le recuerda su niñez.
Pero una cosa es disfrutar de los pasteles y otra ponerse "manos a la masa" y proceder a sus venta. Cookie Shop es uno de esos juegos educativos que integran otros géneros como la simulación empresarial a bajo nivel.
Educativo porque se enseña al niño cuales son los ingredientes necesarios para realizar todo tipo de repostería, y al mismo tiempo es un simulador empresarial porque el juego propone construir una pastelería desde el principio y que se mantenga con beneficios según los productos que realicemos. Es decir, mostrar los principios básicos de la economía de mercado.
De todas formas, el juego muestra un aspecto tan divertido y amable que el niño o el usuario no se da cuenta que está ante un sofisticado simulador empresarial. A esto contribuye especialmente el peculiar diseño de Cookie Shop. Influenciado bajo la estética "manga" japonesa, los protagonistas son simpáticas criaturitas a las que debemos aleccionar para realizar los pasteles. Los diseños de personajes y escenarios corresponden a los que los japoneses denominan "kawai", literalmente, "monísimo". Es decir, son personajes de mascotas simpáticas y que gustan tanto a chicos como a chicas.
En definitiva, un producto para aprender las artes culinarias de la respotería y que los chavales se lo pasen pipa con un simulador empresarial "camuflado" con mucha simpatía y humor.

■Guillermo Ballestero

Desarrollador: Nobilis
Distribuidor: Nobilis
Género: Educativo/Gestión
Multijugador: No
Textos: Castellano
Voces: Castellano
Disponible: DS
www.nobilis-iberica.com

Junior Brain Trainer

DESARROLLAR LA MATERIA GRIS

Los ordenadores siempre han sido la plataforma favorita para los juegos educativos, pero las consolas portátiles con la DS como principal referencia, han demostrado que valen algo más que para jugar. Pero este producto de Avanquest, "esconde" una típica aplicación de mejora de la agilidad mental, tan populares ahora, bajo el formato de juego para los más pequeños con mucho sentido del humor y gráficos dirigidos especialmente a niños entre 3 y 7 años.
Guiados por la mascota del juego, una simpática ardilla, que les anima y les premia, los niños aprenderán de forma interactiva y casi sin darse cuenta a deletrear correctamente, realizar operaciones matemáticas, resolver rompecabezas de lógica y leer fluidamente fragmentos de textos infantiles.
Basado en el concepto de aprendizaje utilizando la diversión, Junior Brain Trainer ofrece una interfaz diseñada especialmente para los más pequeños que presenta juegos estructurados adecuados al reducido nivel de atención de los niños y cubre aspectos básicos del aprendizaje tales como la lectura, ortografía, matemáticas, lógica y geometría.
El niño recibe un premio sorpresa cada día, cada vez que supere cinco ejercicios de matemáticas o lengua. Los premios consisten en atractivos mini juegos que pueden ser desbloqueados (Serpientes, el ahorcado, concursos, juegos de memoria, juegos de dirección, etc.,). También puede ser premiados con un cuento, que están recogidos en un módulo de lectura adecuado a los progresos del niño y están presentados en forma de libro, cuyas páginas se abren soplando sobre la pantalla de la consola.

■Guillermo Ballestero



Desarrollador: GSP
Distribuidor: Avanquest
Género: Educativo
Multijugador: No
Textos: Castellano
Voces: Castellano
Disponible: DS
www.avanquest.es



El Planeta Tierra con Pipo

ECOLOGISMO PARA TODOS

Cuidar el medio ambiente mediante sencillos ejercicios de vida práctica y cotidiana, es una actividad que debe inculcarse desde una edad muy temprana. Así, mientras ya en los planes educativos en las materias de conocimiento del medio, existen temas sobre el cuidado de este pobre planeta Tierra, los juegos educativos para ordenador se muestran como una eficaz y divertida herramienta en este sentido de enseñar a amar nuestro medio ambiente.

Pipo, uno de los personajes más populares de los juegos educativos, protagoniza una nueva aventura en la cual debe solucionar los graves problemas mediombientales que han surgido. Para ello el niño debe ayudar a Pipo a encontrar "ecoregeneradores" que pondrán las cosas en su sitio en cada entorno medioambiental.

El planeta Tierra con Pipo trata conocimientos de áreas como la biología, la geología, la geografía física y humana, las ciencias ambientales, de tal forma que los niños puedan entender conceptos que a veces pueden resultar aburridos o muy complicados. A partir de fondos animados, vídeos, imágenes y juegos se exponen temas como el agua, la atmósfera, el clima o la energía para que los niños y niñas vayan tomando conciencia de la importancia que tiene cuidar de nuestro entorno.

En total hay siete temas donde profundiza el juego: La Tierra en el universo, La estructura de la Tierra, La atmósfera, El agua, Climas y biomas, Nosotros en el planeta y La energía.

Por otra parte hay 15 minijuegos donde se consiguen objetivos ecológicos como añadir placas solares en la ciudad, crear un parque eólico, extinguir incendios, apagar luces, etc.

Guillermo Ballestero

Desarrollador: Cibal
Distribuidor: Micronet
Género: Eductivo
Multijugador: No
Textos: Castellano
Voces: Castellano
Disponible: PC
www.pipoclub.com

Skate Park City

ROMPER LA ACERA

El "skate" es un deporte de ciudad que desde hace muchos años se identifica con los adolescentes, principal mercado de la consola PSP. Precisamente, es para la portátil de Sony el lanzamiento de este juego por parte del distribuidor Planeta DeAgostini Interactive. En Skate Park City se combinan un sentido del humor muy acusado junto con las maniobras imposibles que solo los más habilidosos del skate son capaces de realizar.

El argumento del juego se basa en una ciudad futurista con grandes avenidas que facilitan el uso de skate en las aceras. El protagonista es miembro de una de las mejores bandas de "skaters" de la ciudad y entrará en serios problemas cuando descubra que uno de sus mejores amigos ha sido secuestrado por "Virus", la peculiar y loca mascota del Gran Casino. En compañía de los demás skaters, deberán rescatarlo.

La posibilidades son muchas con las clásicas habilidades del skate, como derrapes, volteretas, saltos imposibles, etc. Pero como el juego se desarrolla en un ambiente futurista, los jugadores pueden utilizar elementos como los robots voladores para llegar a localizaciones imposibles con la tabla de skate y destruir a los enemigos. Porque ante todo, Skate Park City es un juego de acción más que un simulador deportivo con todos los tópicos del género: enemigos finales, recolección de recompensas, mejoras del equipamiento, etc.

El juego se complementa con unos excelentes tutoriales pues al principio cuesta coger el truco al movimiento de la tabla, y lo mejor de todo es que ofrece varios "modos online" y modos multijugador "peer-to-peer", con varias disciplinas para jugar entre varios usuarios conectando sus PSP. Una experiencia muy divertida.

Guillermo Ballestero

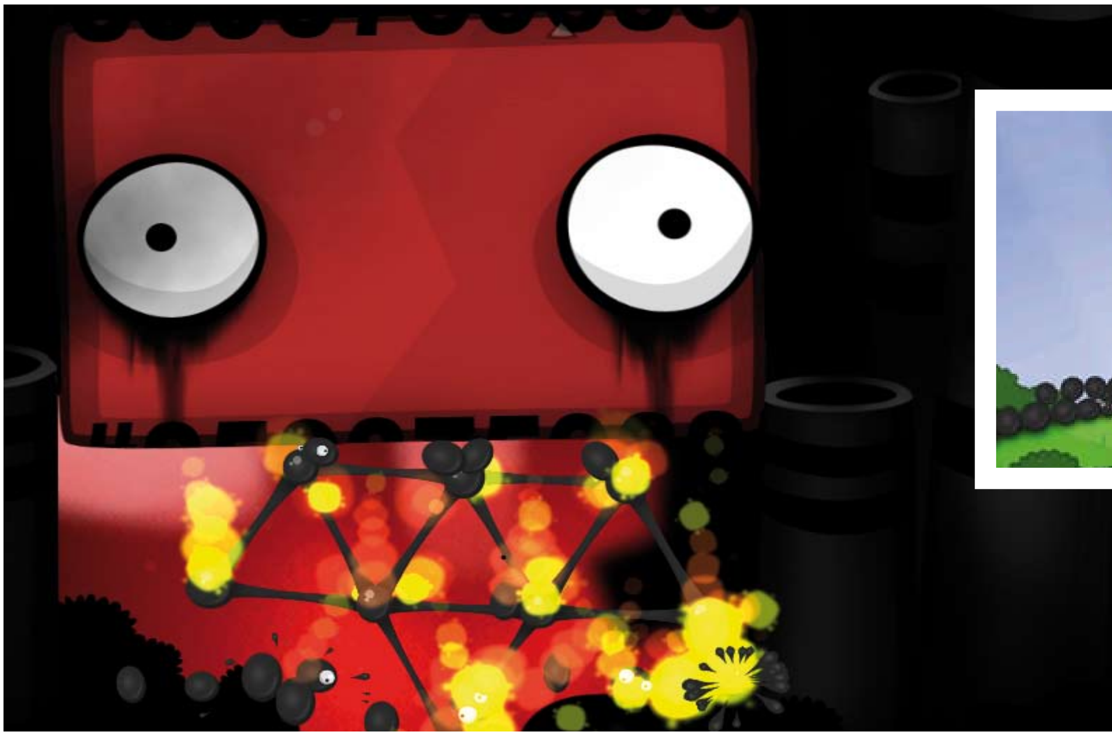
Desarrollador: Midas
Distribuidor: Planeta DeAgostini
Género: Acción
Multijugador: Si
Textos: Castellano
Voces: Castellano
Disponible: PSP
www.planetadeagostini.net



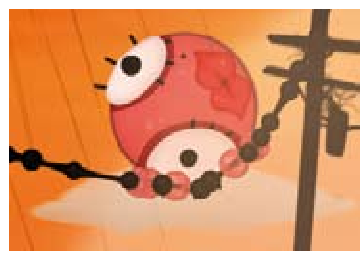


World of Goo

Refrescante y divertido







Parece mentira que este excelente, refrescante y cautivador juego de puzzles haya sido desarrollado íntegramente por dos personas, que a fin de cuentas son los miembros del modesto (económicamente hablando) estudio 2D Boy. "World of Goo" es la demostración palpable de que para crear un buen juego no hace falta disponer de mucho dinero, ni contar con un departamento de marketing bestial ni hacerse con una jugosa licencia: solo se necesita una buena idea, dedicación y, por supuesto, mucho talento.

¿PERO QUÉ es exactamente "World of Goo"? Pues se trata de un título de puzzles que aunque al principio parece sencillo, poco a poco va complicándose bastante. Nuestra meta básica en cada nivel es trasladar a unas pequeñas bolitas hasta un punto concreto del escenario, pudiendo manipularlas a nuestro antojo con el Wiimote. Estos pequeños seres poseen algunas propiedades, como por ejemplo gozar de una resistencia considerable o poder unirse unas a otras. Esto hace que sea posible construir ciertas estructuras como torres o puentes, fundamentales para conseguir alcanzar ciertas partes de los decorados. "World of Goo" es un título que nos anima a pensar rápido y actuar en consecuencia, y en las fases más avanzadas es necesario estrujarnos bien el cerebro para dar con la clave. Ninguno de los puzzles que propone el título se repite una sola vez, al igual que el diseño de cada una de las fases y escenarios. Esta maravillosa creación de 2D Boy es un dechado de imaginación y creatividad, y solo por eso merece la pena descargarlo. ¡Hazlo ahora mismo, no te arrepentirás!

■ Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: 2D Boy
Género: Puzzles
Multijugador: 1-4
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión original: Wii
Puntos necesarios: 1500

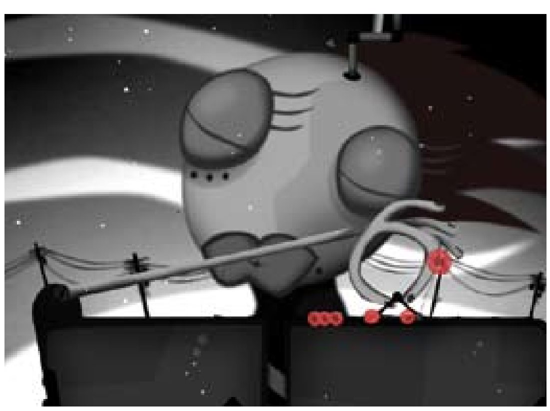
3+ **92**

Lo mejor
Todo prácticamente. Es un juego divertido como él solo, fácil de cogerle el tranquillo y muy vistoso.

Lo peor
Por pedir, nos gustaría que el título presentara 1000 niveles más.

Nuestra opinión
Gracias a títulos como este el servicio WiiWare tiene su razón de ser.





Fun! Fun! Minigolf

Golf para todos los públicos

El golf es uno de los deportes más de moda en la actualidad, por eso muchas compañías se empeñan en presentar su propia visión virtual de este deporte. Este es el caso de esta propuesta de Shin´en Multimedia que nos acerca al mundo del minigolf. El planteamiento de este título es en plan arcade total, si bien el sistema de control es relativamente realista. Al igual que sucede con otros juegos de golf como "Tiger Woods" o "Wii Sports", para efectuar cada golpe es necesario sostener el Wiimote como si fuera un palo de golf y realizar el "swing" lo más perfecto posible. Funciona bastante bien y de hecho esta característica se convierte en uno de los puntos más interesantes del título.

MÁS DE 25 HOYOS distintos están a nuestra disposición, que están localizados en diversas zonas de todo el mundo. Y no es que sea el título más espectacular visualmente del mundo, pero por lo menos el aspecto de los jugadores es simpático y los escenarios son coloridos. "Fun! Fun! Minigolf" no es el juego definitivo de su categoría, pero sabe cómo entretener.

■Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Shin´en Multimedia
Género: Golf
Multijugador: 1-4
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión original: Wii
Puntos necesarios: 900

3+ **73**

Lo mejor
El control no está mal y el número de hoyos disponible es suficiente. Su modo multijugador.

Lo peor
Sus aspectos técnicos son mejorables. Su espíritu arcade no convencerá a todo el mundo.

Nuestra opinión
Este juego de minigolf os hará pasar buenos ratos si no sois excesivamente exigentes.





Secret of Mana

Una aventura majestuosa

Ya desde que en 1994 escucháramos la preciosa melodía de la secuencia introductoria de este clásico juego de rol de SNES, los usuarios de esta consola nos dimos cuenta de que "Secret of Mana" iba a ser una aventura muy especial. Para muchos, esta obra de Square fue uno de los tres mejores juegos de su género para la 16 bit de Nintendo junto a "Zelda: A Link to the Past" y "Chronotrigger".

LA TRAMA tiene que ver con el hurto de una espada de gran poder, la Espada Maná, hecho que puede expandir el mal por todo el mundo. Y para impedir este triste destino un trío de aventureros se dispone a recuperar dicha espada. Aquí es donde encontramos una de las virtudes más plausibles de "Secret of Mana": la posibilidad de jugar acompañados por dos de nuestros amigos. Sí, el título admite la participación de tres jugadores simultáneos, hecho poco común en este tipo de aventuras y que aporta unas cotas de diversión pocas veces alcanzadas por otros juegos de rol, ni siquiera en nuestros días. Y si a esto le añadimos unos gráficos 2D muy elaborados, una increíble banda sonora y un fantástico sistema de combates en tiempo real, dan como resultado una aventura inolvidable… que solo presenta un defecto: los textos están en inglés.

■Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Square
Género: Aventura / RPG
Multijugador: 1-3
Voces: No **Textos:** Inglés
Versión original: SNES
Puntos necesarios: 800

7+ **90**

Lo mejor
El desarrollo es muy absorbente, gráficamente es precioso, la banda sonora te cautiva desde el comienzo…

Lo peor
Los textos permanecen en inglés, una lástima para los no angloparlantes.

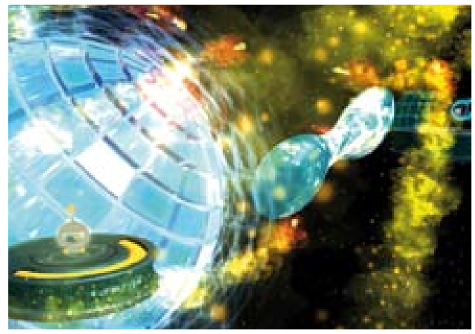
Nuestra opinión
Esta aventura es de los mejores juegos de rol que aparecieron en SNES. Es un auténtico clásico.













Meteos Wars

Guerra de puzzles

Uno de los juegos de Nintendo DS más famosos, "Meteos", ha sido trasladado a la consola de Microsoft por cortesía de sus creadores originales, Q Entertainment. Y aunque se trata básicamente del mismo título, en este cambio de plataforma se han producido algunas alteraciones que afectan directamente a la jugabilidad.

Por si nunca habéis probado "Meteos", se trata de un juego tipo "Tetris" en el que tenemos que unir bloques del mismo tono. Para conseguirlo es necesario juntar tres o más bloques del mismo color ya sean en posición horizontal o vertical, piezas que salen disparadas hacia la parte superior de la pantalla. Las únicas reglas fijas que existen son que los bloques no pueden alcanzar la parte superior de la imagen (pues si esto sucede se acabará la partida) y que las piezas solo es posible moverlas en sentido vertical. En este sentido es donde encontramos una de las principales diferencias con el original: el sistema de control. Gracias a la stylus y la pantalla táctil de Nintendo DS el juego original era más sencillo e intuitivo de controlar, pero bueno, lo cierto es que esta versión también incorpora un manejo aceptable.

PESE A LA SIMPLICIDAD en el planteamiento, os aseguramos que "Meteos Wars" consigue enganchar de verdad. Dependiendo del planeta en el que juguemos vamos a encontrarnos con distintos obstáculos, pues en unos la gravedad es mucho más elevada de lo normal y por lo tanto cuesta más eliminar los bloques. A medida que eliminamos piezas la música se va adaptando a nuestras acciones, consiguiendo de esta forma envolvernos aún más en cada uno de los puzzles.

Si jugamos en solitario nos divertiremos muchísimo, pero las cotas de entretenimiento más altas las alcanzaremos cuando compitamos online contra algún amigo, modalidad que se alza como la más atractiva de todas de este gran juego de puzzles para Xbox 360.

■Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Q Entertainment
Género: Puzzles
Multijugador: 1-2
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión original: Xbox 360
Puntos necesarios: 800

3+ 85

Lo mejor
Los nuevos modos de juego online. Es tremendamente adictivo.

Lo peor
El control no es tan bueno como en Nintendo DS.

Nuestra opinión
"Meteos Wars" es uno de los títulos de su género más adictivos que existen para Xbox 360.





Interpol: The Trail of Dr. Chaos

En busca de un criminal

El malvado Dr Caos ha sido liberado de su prisión con la ayuda de tres de los criminales más buscados por la Interpol y, como agentes de esta organización, nos han asignado la misión de atraparles a todos. Este es el argumento de esta nueva aventura para Xbox 360 que puede adquirirse en el Bazar de Xbox Live!, título que presenta un planteamiento muy curioso que gustará a algunos jugadores pero echará para atrás a otros.

LA MECÁNICA DE JUEGO se basa en observar escenas (que se ven reflejadas como si fueran fotografías) para tratar de encontrar pistas que nos lleven a la localización de los criminales. Por lo tanto gran parte del tiempo que pasemos junto a este título estará enfocado a la contemplación de imágenes, hecho que no gustará nada a los usuarios más impacientes o a los amantes de la acción. La ambientación no está mal conseguida y si le dedicamos el tiempo suficiente, nos veremos involucrados en una trama más o menos interesante que nos llevará a visitar multitud de ciudades de todo el mundo.

■Hugo Sánchez

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: TikGames
Género: Aventura
Multijugador: 1-4
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión original: Xbox 360
Puntos necesarios: 800

3+ **65**

Lo mejor
Su enfoque es tan arriesgado como innovador.

Lo peor
El desarrollo es demasiado pausado. Técnicamente es flojo.

Nuestra opinión
Aquí tenéis una aventura diferente que, por su desarrollo, está orientada a un público muy selecto.





Penny Arcade Adventures: Precipice of Darkness Episode Two

Combates motorizados

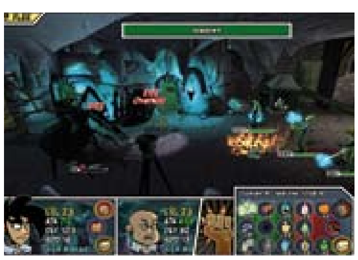
Ha está aquí el segundo capítulo de la fantástica aventura con toques de rol "Penny Arcade Adventures", que en este caso lleva por título "On the Rain-Slick Precipice of Darkness Episode Two". Tras este extenso nombre se esconde una nueva entrega de una aventura cargada de sentido del humor, diálogos, puzzles, exploración y misterio, y la trama arranca exactamente donde finalizó el primer episodio.

LOS DOS PROTAGONISTAS, Gabe y Tycho, siguen buscando al robot que abatió sin contemplaciones su preciosa casa, teniendo que librar por el camino incontables combates por turnos mientras recorren la ciudad de New Arcadia. A medida que avanzan sus habilidades y experiencia van incrementándose paulatinamente, hecho muy necesario si queremos derrotar a los rivales más duros que intentarán atacarnos, bastante más poderosos que los que aparecieron en la primera parte del juego.

Por desgracia el defecto más importante que presentaba el episodio anterior, la falta de localización de las voces y textos, no ha sido resuelto, por lo que si no domináis el inglés este título pierde bastante interés debido a la importancia que tienen los diálogos entre los personajes. Pero si no es este el caso, vais a encontraros una aventura muy interesante y bien llevada.

■Shy Guy





FICHA TÉCNICA

Desarrollador: HotHead Studios
Género: Aventura
Multijugador: No
Voces: Inglés **Textos:** Inglés
Versión original: Xbox 360
Puntos necesarios: 1200

18+ **80**

Lo mejor
Su gran sentido del humor y apasionante desarrollo.

Lo peor
Textos y voces se presentan en inglés.

Nuestra opinión
Si no tenéis problemas con el inglés, con esta segunda parte de "Penny Arcade Adventures" disfrutaréis de lo lindo.

GTi Club + Rally Cote D´Azur

De vuelta al asfalto





A mediados de los 90 Konami sorprendió a los asistentes asiduos de los salones recreativos con “GTi Club”, un arcade de velocidad que poseía una jugabilidad increíble y unos gráficos (por aquel entonces) bastante vistosos. Más de una década después la misma compañía ha decidido realizar una conversión de aquel título para PlayStation 3, hecho que agradará a los jugadores más nostálgicos. Pero no creáis que se trata de una conversión pura y dura, pues esta edición presenta un par de añadidos interesantes. El más llamativo es el gráfico, ya que ahora el juego se muestra a una resolución de 720p y se mueve a una tasa de 60 cuadros por segundo, asegurando una fluidez increíble. Y aparte de esta innovación, el juego incorpora un modo online para un máximo de ocho jugadores simultáneos, modo que nos parece tremendamente divertido. Otros pequeños incentivos incorporados son una banda sonora remezclada (aunque también incluye la original), compatibilidad con los sistemas de sonido 5.1 y la original opción de poder usar la cámara PlayStation Eye para enviar imágenes del juego a nuestros amigos.

TODO LO DEMÁS se ha mantenido inalterable, desde los coches seleccionables (VolksWagen Golf GTi, Lancia Delta, Renault 5, Fiat A112 y Mini Cooper) a los bonitos trazados. Este último punto nos parece un error, puesto que la oferta de circuitos es bastante modesta, quizá demasiado. El espíritu del juego es totalmente arcade y eso da como resultado unas carreras alocadas repletas de derrapes, encontronazos y saltos increíbles. “GTi Club + Rally Cote D´Azur” es un juego muy entretenido y emocionante, especialmente recomendable para todos aquellos que quieran disfrutar de su modalidad online.

■Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Sumo Digital
Género: Velocidad
Multijugador: 1-8
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión original: Arcade
Precio: 12,99 €

3+ **81**

Lo mejor
La modalidad multijugador. El control responde realmente bien.

Lo peor
Escasez de circuitos y coches. Técnicamente es simplemente correcto.

Nuestra opinión
Konami rescata de las cenizas un interesante juego de velocidad con un claro enfoque arcade.







Jet Rider

Carreras refrescantes

Los juegos de velocidad son cada vez más realistas y fehacientes, por eso juegos como "Jet Rider" llaman nuestra atención rápidamente. La razón es que este título (que debutó en la primera PlayStation hace una década) se sale totalmente de las normas establecidas. "Jet Rider" nos propone subirnos a una potente moto y recorrer una decena de circuitos de lo más variopintos. El realismo no tiene cabida en este arcade. La física de las motos, su respuesta y otros muchos elementos no tienen nada que ver con las leyes reales, algo que puede echar para atrás a un grupo de jugadores pero seguro que atrae a muchos otros.

EL CONTROL de las máquinas es muy bueno, los modos de juego son más que suficientes (incluyendo uno para dos jugadores) y la calidad gráfica no está mal teniendo en cuenta el tiempo transcurrido desde la puesta en circulación del original.

■Shy Guy

FICHA TÉCNICA

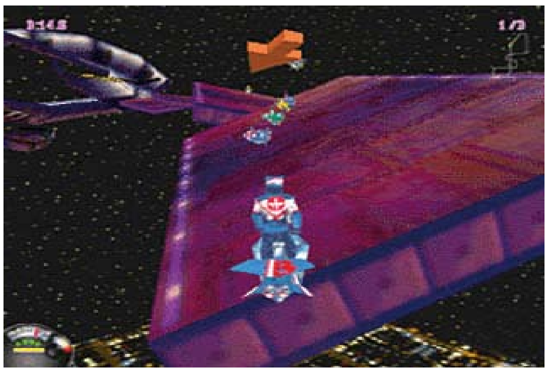
Desarrollador: Sony
Género: Velocidad
Multijugador: 1-2
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión original: PlayStation
Precio: 4,99 €

3+ **76**

Lo mejor
Los circuitos y la propuesta en general son bastante originales.

Lo peor
Diez trazados pueden parecer escasos.

Nuestra opinión
Sony presenta un clásico de PSone que sigue siendo más que aceptable.





Reto Mental

Más retos para tu cerebro

Los juegos de inteligencia viven su época más dulce en estos tiempos que corren y cada vez son más los usuarios que se enganchan a este tipo de títulos. Gameloft nos presenta el más reciente editado para PlayStation 3, "Reto Mental", juego que nos propone participar en 25 minijuegos que ponen a prueba nuestra capacidad mental.

CADA UNO de estos juegos queda englobado en una de las cinco especialidades principales que nos propone: Lógica, Atención, Visual, Mates y Memoria. Como el título ha sido concebido teniendo en consideración a todo tipo de personas, sean jugadores habituales o no, todas las interfaces de los menús y el propio control han sido simplificados al máximo. Y lo mismo ocurre con el apartado visual, que es simplemente secundario. "Reto Mental" no innova en ningún aspecto lo visto en otros títulos de su mismo corte, pero aún así se hace bastante entretenido.

■Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Gameloft
Género: Inteligencia
Multijugador: 1-4
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión original: PlayStation 3
Precio: 9,99 €

3+ **72**

Lo mejor
La cantidad de minijuegos que presenta. El modo online.

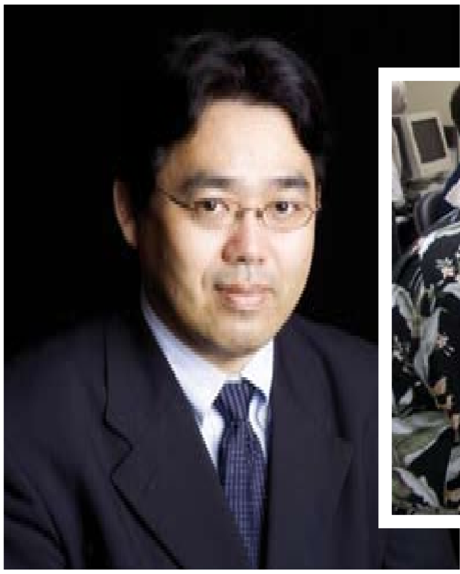
Lo peor
No incorpora ningún elemento innovador.

Nuestra opinión
No es ninguna maravilla, pero "Reto Mental" consigue hacerse entretenido.





¿CÓMO MEJORA EL DR. KAWASHIMA NUESTRO CEREBRO?



El Doctor Ryuta Kawashima

DR. KAWASHIMA



En los laboratorios de la Universidad de Tohoku, el equipo de Kawashima certifica la estimulación cerebral de los juegos en Brain Magister 2.

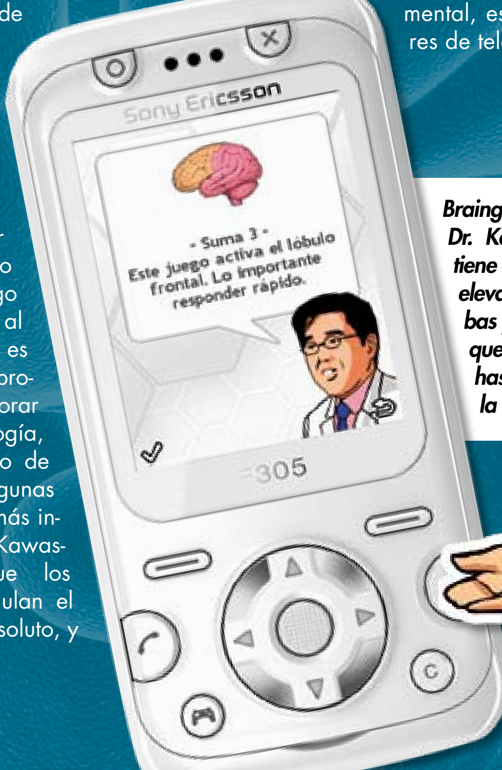
El Dr. Kawashima fue el primer doctor en recetar un videojuego para entrenar a la mente. Lejos del apartado gráfico o el argumento, sus juegos tienen una base científica debajo. El propio doctor con su equipo escanean la actividad cerebral de voluntarios mientras jugaban a ciertos minijuegos para ver si esto produce la activación de ciertas partes de su cerebro y su intensidad. Hay juegos que sí tienen la capacidad de ejercitar nuestro cerebro y juegos que no lo hacen.

Namco Bandai Networks, diseña y desarrolla minijuegos de entrenamiento mental que son testados por la universidad de Tohoku, y es el mismo equipo del Dr. Kawashima quien certifica su validez o no como juegos mentales. En estas páginas podéis ver imágenes del pequeño laboratorio donde estas pruebas tienen lugar. Después de la aprobación personal del Dr. Kawashima el minijuegos es aprobado y llega al móvil. Hasta 15 de estos minijuegos "entrenacerebros" han cabido en Brain Magister 2, el nuevo título de Namco Bandai Networks para teléfonos móviles. Hay muchos más juegos "mentales", pero como os podéis imaginar, ninguno cumple el estricto control de un equipo de neurólogos antes de llegar al público, por lo que un juego anunciado para entrenar la mente que no esté certificado podría no ser más que un aburrimiento mental.

Lo que más nos ha impresionado de Kawashima han sido sus motivaciones. De sus ganancias por ceder su imagen y conocimientos (se cuentan por millones), no ha recibido personalmente un solo Yen. Todo ha ido a investigación y a la construcción de nuevos laboratorios de neurología. Cuando se le pregunta por el tema, responde que: "mi única motivación de colaborar con el mundo del videojuego es demostrar al mundo que es beneficioso y productivo colaborar con la neurología, para todo tipo de empresas". Algunas de las frases más interesantes de Kawashima es que los shooters estimulan el cerebro en absoluto, y que los puzzles tampoco, aunque pueda parecer lo contrario. En cambio, los juegos deportivos y en los de rol, donde tenemos que deducir lo que piensa un adversario, sí se estimulan el córtex frontal, sobre todo cuando jugamos contra un oponente humano. En muchos juegos en los que juegas contra una máquina, no se ejercita apenas el cerebro, ya que no existe esa variable "humana" y el juego se hace predecible y no supone ningún reto.

El juego Brain Magister 2 para teléfonos móviles permite jugar a varios jugadores, hasta 4 en un mismo móvil, tanto en pruebas concretas, como almacenando su entrenamiento mental diario. Los juegos mentales no te hacen más listo, ni mover cosas (aunque ya hay videojuegos que hacen esto último), pero sí ejercitan tu cerebro como el ejercicio físico ejercita nuestros músculos. A quién no le ha pasado eso de utilizar la calculadora de Windows en vez de realizar una sencilla suma o multiplicación mentalmente.

El Dr. Kawashima dejará un legado interesantísimo para el mundo del videojuego y lo mejor es que lo habrá hecho en las plataformas más asequibles para todo el mundo, como son los teléfonos móviles. Personajes como él nos recuerdan que los videojuegos son algo más que un entretenimiento. Actualmente, Brain Magister 2, el juego más completo para móviles de entrenamiento mental, está disponible en todos los operadores de telefonía móvil.





Braing Magister 2, del Dr. Kawashima contiene el número más elevado de pruebas para móviles que se han visto hasta ahora de la franquicia.



Zoo Keeper

¿Podrás cuidar del Zoo?

Zoo Keeper es un juego de puzzles basado en el conocido título para PC.

Pese a utilizar un sistema de juego bastante manido (solventar cuantos puzzles nos salen al paso) ha conseguido atraer nuestra atención, ya sea por la calidad gráfica del juego o por las propuestas que hace al jugador, lo cierto es que engancha con bastante facilidad. Ayuda a ello el hecho de una mecánica de juego bastante evidente.

El título intercala fases de puzzles con diversas pruebas que hacen el juego bastante más entretenido. No será un título que recordemos porque ha puesto el género boca abajo, pero es de esos juegos de móvil que es difícil arrepentirte cuando te lo has descargado. Al menos ha sido así nuestro caso, Zoo Keeper sigue manteniendo su interés tanto fuera como dentro del PC. ■

FICHA TÉCNICA

Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Arcade
Web: www. namcomobile.com

PUNTUACIÓN 80









LOS SIMPSON EN LA TIERRA DE RASCA Y PICA

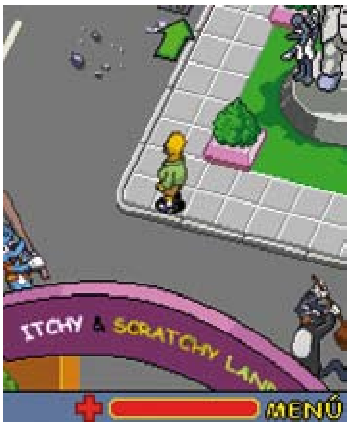
¡Corre para salvarte!

Los incombustibles Simpson regresan a nuestros terminales móviles con una nueva aventura de variado desarrollo e indeleble sentido del humor. En el papel de Homer, Bart, Lisa y Marge deberás enmendar el destrozo ocasionado por los robots de Rasca y Pica en el parque temático favorito de la familia. Te esperan peligrosos escenarios como el Mundo Explosión, Tierra de Cirugía Innecesaria, País Tortura y la Inmensa Tierra del Gas Dolor. Cada personaje posee sus propias habilidades (acaba con los robots asesinos con la bomba fétida de Bart, crea robots bomba gracias a Lisa, etc.) y deberás alternar su control para resolver todas las situaciones. Gráficamente el juego es muy colorido y vistoso, en la línea de lo que puede verse en la serie de televisión y jugablemente mantiene el tipo, por lo que se convierte en un título muy recomendable para los fans. ■

FICHA TÉCNICA

Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Aventura
Web: www. eamobile.com

PUNTUACIÓN 80









BRICK BREAKER REVOLUTION 3D

¡Revoluciona los juegos arcade!

La dinámica es de sobra conocida: ¡machacar ladrillos a base de bolazos! Sobre esta idea que tan buenos resultados ha dado en el pasado, el equipo de Digital chocolate ha trabajado para añadir mejoras y revolucionar el concepto, al mismo tiempo que se mantiene la exquisita jugabilidad de la que hace gala. Para ello se ha apostado principalmente por las avances visuales 3D: tanto de efectos, animaciones, escenas…, y por nuevas innovaciones adicionales jugables: como puedan ser los nuevos items (pistolas, salto…), una nueva gestión de la cámara nunca antes vista, o el soporte de pantalla táctil en las terminales de gama alta. Vamos, todo lo propio de los juegos de nueva generación. En definitiva, que te mantendrá ocupado tanto tiempo como desees y que supone un aumento de la jugabilidad de un clásico que nunca pasará de moda.■

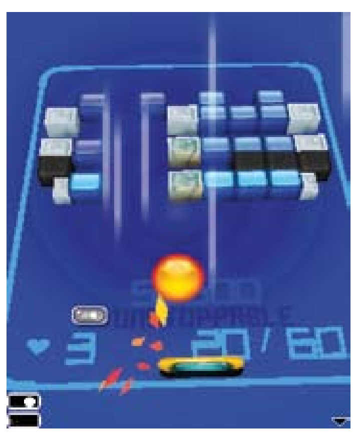
FICHA TÉCNICA

Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Arcade
Web: www. digitalchocolate.com

PUNTUACIÓN 90









STUNT RACING 99 CIRCUITOS

Enciende los motores y prepárate para conducir

Si eres de los que sienten pasión por la conducción y te quitan el sueño las competiciones de élite… estás de suerte, porque 'Stunt Racing 99 Circuitos' es un juego que tiene de todo esto en cantidades industriales. Nada más y nada menos que 99 circuitos en los más diversos entornos te esperan en este programa, desde pistas a través del desierto, hasta otras que tienen lugar entre bosques o en el hielo. Modos de juego para satisfacer a cualquier aficionado (modo carrera profesional, modo carrera única y modo multijugador), uno de los motores de juego más avanzados del mercado, múltiples coches, trucos variados, saltos extremos y accidentes espectaculares son lo que encontraras en el circuito 'Stunt Racing'. Un reto ideal para cualquier jugador que resulta aún más profundo gracias a la experiencia que ofrece el modo multijugador. Muy recomendable.■

FICHA TÉCNICA

Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Conducción
Web: www. digitalchocolate.com

PUNTUACIÓN 82









SONIC THE HEDGEHOD 2: CRASH!

¡Vuelve a machacar al Dr. Robotnikr!

Sonic está viviendo un momento muy atractivo gracias a una serie de lanzamientos que parecen especialmente inspirados. De esta dinámica no podían desentenderse los teléfonos móviles, quienes acaban de recibir una nueva aventura del erizo azul basada en la segunda parte del clásico juego de MEGADRIVE: 'Sonic The Hedgehog 2'. El Dr. Robotnik planea conquistar el mundo y para ello quiere robar las antiguas Esmeraldas del caos. Es sólo cuestión de tiempo antes de que el científico maníaco se declare soberano supremo del planeta. Por suerte, Sonic y el zorro de dos colas Tails se interpondrán en su camino. Con tu ayuda Sonic y Tails deberán impedir que el malvado doctor consiga las Esmeraldas. Un título rápido y dinámico que conserva todas las señas de identidad de la saga: velocidad punta, recolección de anillos y mucho buen hacer. Ideal para nostálgicos.■

FICHA TÉCNICA

Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Arcade
Web: www.glu.com

PUNTUACIÓN 84









SPACE MONKEY

Gira y gira, ¡pero cuidado no te marees!

Llega a nuestros teléfonos Una nueva aventura de rompecabezas tan original como divertida.

El espacio se ha convertido en el basurero de la tierra, pero la agencia espacial se ha propuesto limpiar el cosmos con ayuda de un valiente mono. La cosa es muy sencilla, Haz girar a Space Monkey para que recoja la basura, sortee los obstáculos y acabe con los enemigos que le salgan al paso. Los controles son muy fáciles de usar y el título supone una apuesta por la jugabilidad inmediata y accesible. Con mucha personalidad (gráficos al estilo de los dibujos animados, personajes muy expresivos, sonidos y música funky…) y niveles que varían en cada partida (el entorno, los desafíos y los objetos no dejan de cambiar creando niveles de diversión ilimitados), Space Monkey se convierte en uno de los títulos más recomendables de los últimos meses.■

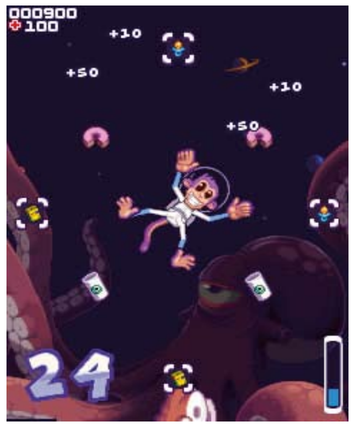
FICHA TÉCNICA

Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Arcade
Web: www. glu.com

PUNTUACIÓN 95









CATAN, LA PRIMERA ISLA

¡Descubre si tienes madera de colonizador!

Si os gustan los juegos de mesa seguro que es innecesario presentaros Los Colonos de Catan, con total seguridad uno de los mejores juegos jamás diseñados. Pues bien, Catan por fin se ha trasladado a los teléfonos móviles con una excelente conversión que convencerá por igual a los veteranos y a los recién llegados. Siguiendo la tradición del juego original, podrás enfrentarte hasta a 4 jugadores para conseguir un gran número de poblados, carreteras más largas y ejércitos numerosos. Comerciar con los demás jugadores y reclama la tierra y sus materias primas. En el caso de no haber otros jugadores disponibles, tendrás que enfrentarte a Habilidosos contrincantes IA con estrategias individuales. Visualmente el juego es vistoso y cuenta con un tablero de juego desplazable que incluye la opción de zoom, ajustes de juego personalizables y un sencillo tutorial explicativo.■

FICHA TÉCNICA

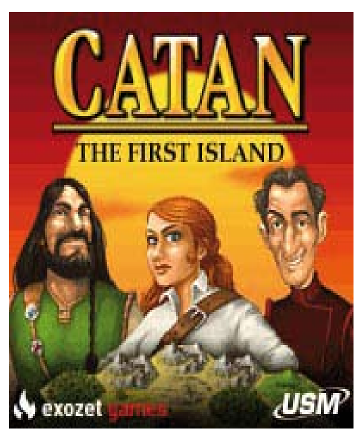
Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Estrategia
Web: www. digitaljokers.com

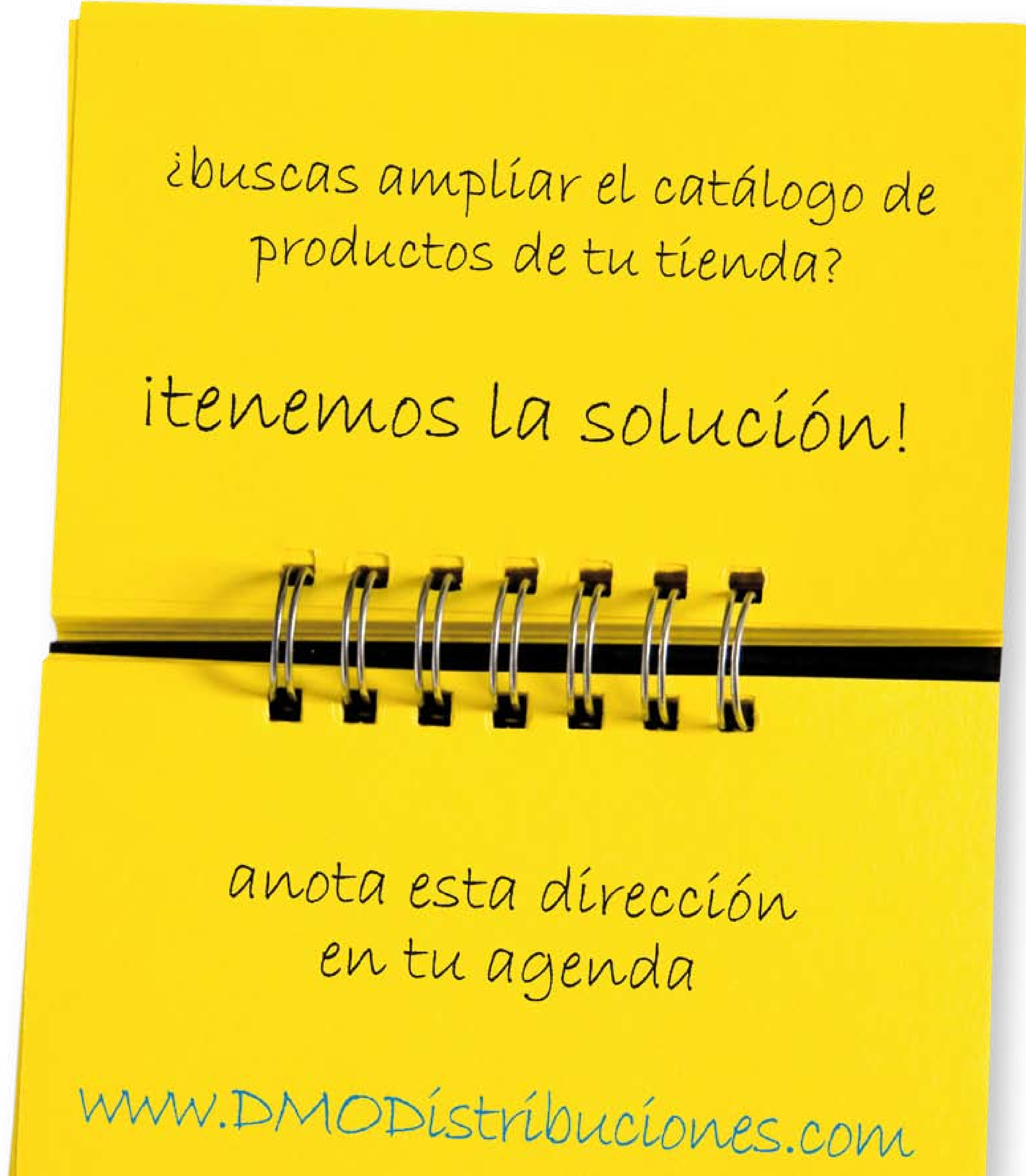
PUNTUACIÓN 96










¿buscas ampliar el catálogo de productos de tu tienda?
¡tenemos la solución!
anota esta dirección en tu agenda
www.DMODistribuciones.com

Mas poder, mas gaming

PACKARD BELL iPower x1001

Packard Bell marca líder en ordenadores de consumo en Europa, nos presenta su nuevo ordenador de sobremesa iPower x1001.

El nuevo equipo comercializado por Packard Bell está concebido para satisfacer las necesidades de los gamers más exigentes. Como gran valor añadido, incorpora dos tarjetas gráficas NVIDIA con tecnología SLI (interfaz de unión escalable o "scalable link interface") que consiste en la unión de dos tarjetas gráficas para doblar el rendimiento gráfico del sistema. Una tecnología como SLI permite tener dos vídeotarjetas gráficas en un mismo PC (es técnicamente imposible tener el mismo rendimiento con una única tarjeta gráfica).

El nuevo iPower x1001 dispone de dos unidades de disco duro basadas en matriz redundante de discos independientes (RAID) nivel 0, lo que le permite realizar la distribución de la información en bloques con la máxima velocidad de transferencia del disco (técnica de "stripping"), aportando valores añadidos como máximo nivel de rendimiento, empleo de toda la capacidad del disco, acceso a más de un disco a la vez y sin costes adicionales. De esta manera se obtiene un ratio de transferencia constante con hasta un 30 por ciento de mejora del rendimiento.

El iPower x1001 tiene una memoria de 3 GB, un disco duro de 720 GB (360x2) a 7.200 revoluciones por minuto y dos tarjetas NVIDIA Geforce GS con 512 MB dedicadas con tecnología SLI. Cuenta con teclado de huella dactilar y ratón inalámbrico.

El equipo dispone de unidad óptica Super Multi DVDR± RW+R9 de doble capa y lector de tarjetas 8 en 1. Se presenta en una torre de aluminio negro mate con paneles laterales personalizables e iluminación azul en interior y frontal con logo iPower. Cuenta con refrigeración líquida con efecto de iluminación azul. Su procesador es Intel® Core™ 2 Quad Q6600 y su sistema operativo Windows Vista® Premium original.

Con el lanzamiento del nuevo iPower x1001 Packard Bell da un paso hacia delante dentro de su política estratégica de apostar decididamente por el mercado del gaming. La compañía patrocina distintos campeonatos nacionales e internacionales de gaming.

El precio recomendado del iPower x1001 es de 1.399€ (IVA incluido). ■



De party me voy…

Trolleys TUCANO

TUCANO, fabricante italiano de maletines, accesorios y periféricos para portátiles, ha ampliado su familia de trolleys con modelos compatibles con PC y MAC, para transportar cómodamente el portátil y sus accesorios.

Vado es el nombre de una nueva solución del fabricante que presenta unas dimensiones de 44x40x22 cm. y es válida para PCs de hasta 15,4" y para el MacBook Pro de 17". Fabricado en un resistente nylon con estructura reforzada, este trolley presenta numerosos compartimentos para el transporte y protección de múltiples dispositivos.

Tiene su estructura dividida en un total de 3 cremalleras. En su frontal, incluye varios bolsillos externos de rápido acceso, uno pequeño con varios departamentos, para guardar el pasaporte, tarjetas de crédito, etc., y otro más amplio para el transporte de diversos dispositivos. En la parte trasera incluye un espacio muy amplio para el portátil y en la parte intermedia, otra cremallera que permite guardar todos los accesorios del equipo.

Vado es además el primero de los trolleys que incluye Anti-Shock System, el nuevo sistema de protección recién patentado por el fabricante, que incluye un sistema de almohadillado en los laterales y el fondo del trolley, que permite absorber los golpes que reciba evitando así que el portátil resulte dañado. Está disponible en dos colores: negro y marrón. ■



benteq

BENTEQ X600

Benteq importador y distribuidor de electrónica de consumo a nivel mundial, nos presenta el Maxian X600 con una capacidad de 120 GB.

Este PMP de Benteq, es lo bastante potente para perderte entre música, fotos y películas, y esta especialmente preparado para que no te falte entretenimiento en tus momentos de ocio.

Un reproductor multimedia para amantes de las nuevas tecnologías, que gracias a su amplia pantalla de 4,5 pulgadas ofrece gran calidad y comodidad en la visualización de vídeos de larga duración.

Los formatos que reconoce, garantizan la máxima compatibilidad con la biblioteca completa que el usuario haya podido ir creando en su PC a lo largo de estos últimos años, y así evitar trabajo extra con preparativos y cambios de formato.

A la hora de grabar desde un televisor (permite 16 horas de grabación continua), reconoce adecuadamente tanto los formatos PAL como NTSC. También es posible reproducir los contenidos visuales y de audio en el televisor y resto de equipos convencionales a través de las conexiones que incorpora.

Se ofrece con 2 Años de Garantía y servicio de asistencia técnica propio.

El Precio recomendado es de 269 € (IVA Incluido) ■



El LAG pasa a la historia

Kit WNHDEB111



NETGEAR Inter- nacional Inc (Nasdaq NTGR) proveedor mundial de soluciones de redes tecnológicamente avanzadas nos presenta WNHDEB111.

¿Te imaginas jugar en una red wireless, sin cortes ni retardos en la imagen, a un velocidad de 300 Mbps? El Kit para Juegos en Red WNHDEB111 que NETGEAR acaba de lanzar al mercado, lo hace posible, anticipando así la evolución de las redes de juego en red.

Estos dos puntos de acceso sirven para crear una red de ordenadores de alto rendimiento que alcanza una velocidad de 300 Mbps, ya que son compatibles con el borrador del estándar 802.11n. Además, utilizan la banda inalámbrica de 5 GHz, que dispone de al menos 23 canales libres, al contrario que la de 2,4 GHz, que es la que emplean la mayoría de dispositivos inalámbricos y que sólo cuenta con 3 canales libres. De esta forma, se evitan las interferencias y se establecen conexiones más seguras. Gracias a estas ventajas técnicas, el Kit para Juegos en Red WNHDEB111 permite vivir una experiencia única en cuanto a juegos en red se refiere, sin importar si el jugón usa el PC o la consola.

El WNHDEB111, además de poder incorporarse a redes de ordenadores, también es compatible con las plataformas Xbox 360 de Microsoft, PlayStation 3 de Sony y Wii de Nintendo. Así, podrás exprimir al máximo las posibilidades de conexión a Internet y de juego en red que te ofrecen todas estas consolas, así como disfrutar de tus fotos, videos y música en entornos multimedia que fluirán a la mayor velocidad que existe actualmente para transferir datos por el aire. Igualmente, los dos puntos de acceso son compatibles con reproductores digitales y dispositivos de almacenamiento en red.

La instalación del Kit para Juegos en Red es muy sencilla. Además de ser Plug&Play, los dos dispositivos son capaces de conectarse fácilmente a cualquier otro punto de acceso, router u ordenador de la red, asegurando la conexión de forma automática, a través del botón Push "N" Connect, que incorpora la tecnología WPS (Wi-Fi Protected Setup). De esta forma, el usuario tan solo tiene que conectar uno de los puntos de acceso al router y enchufar el otro al PC o consola del jugador. Después, sólo hay que pulsar el botón Push "N" Connect en el primero y repetir la operación en el segundo. En unos instantes, la red se encuentra asegurada y de esta forma, no es necesario configurar todos los datos de acceso a la red. Para añadir cualquier otro dispositivo con WPS, basta con pulsar de nuevo el botón e introducirlo a la red.

El WNHDEB111 dispone de la función Quality of Service (QoS, Calidad de Servicio) automático, que prioriza los distintos servicios de la red. Así, se evitan retardos en los juegos en red o saltos de imagen cuando se reproduce video de alta definición. ■

Llévatela siempre

Powem™ 250

Soyntec nos presenta la regleta más pequeña, portátil y elegante.

La nueva regleta con protección eléctrica, es perfecta para poder llevarla consigo, para la carga y protección del portátil de sobretensiones y picos eléctricos.

Dispone de dos conexiones Schuko, ambas protegidas y dos conectores USB para la recarga de dispositivos como cámaras, MP3/MP4, videocámaras, etc.

Se puede encontrar una pequeña incisión en un extremo del cargador, pensado para recoger el cable alrededor que acaba cerrando en una de las conexiones Schuko. Queda de este modo, completamente compacto y listo para ubicar en el maletín más pequeño.

Las tomas incluyen un mecanismo de protección para niños.

El precio de venta recomendado es de 16,90 € (IVA incluido) ■



Regleta Powem™ 250

Silencio…. se juega

Triton 85

ASUS, líder mundial en el campo de las soluciones 3C (Computer/Consumer/Communication) nos presenta el cooler Triton 85.

Este nuevo cooler es un miembro más de extensa familia Triton. Nos aporta una nueva dimensión de refrigeración con el ventilador de 12cm en la parte superior, las aletas de refrigeración de aluminio y los 4 heatpipes que conducen el calor hacia el exterior.

Su compatibilidad es máxima ya que soporta Intel Socket LGA775 y AMD Socket 939/940/1207/1207+/AM2/AM2+.

Incluye función PWM que controla la velocidad del ventilador dependiendo de la temperatura de la CPU, en un rango de ruido de 16 a 25dBA.



La capa plateada que recubre todo el disipador ofrece un aspecto elegante y atractivo además el peso del mismo (520g) nos ha sorprendido.

Dispone de un conector con 4 pines.

El precio recomendado es de 40,98€ (IVA incluido) ■

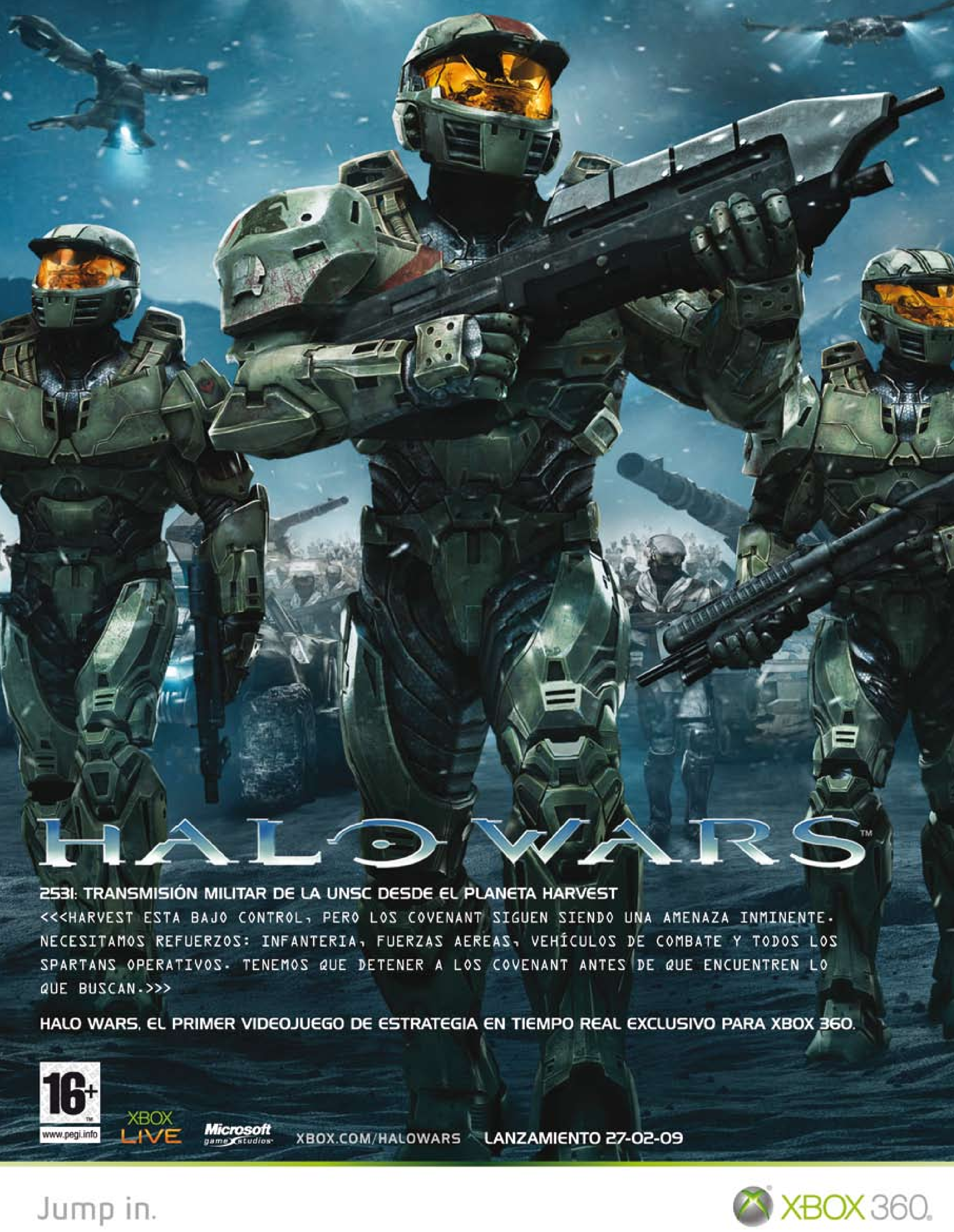
Son simplemente divertidos,

para usar con tus amistades, en tus hobbys y momentos de ocio, ideal para sentarte, acostarte y relajarte o simplemente tumbarte





Para más información: www.disned.es
Tienda online: www.disnedonline.es


HALO WARS™
2531: TRANSMISIÓN MILITAR DE LA UNSC DESDE EL PLANETA HARVEST
<<<HARVEST ESTA BAJO CONTROL, PERO LOS COVENANT SIGUEN SIENDO UNA AMENAZA INMINENTE. NECESITAMOS REFUERZOS: INFANTERIA, FUERZAS AEREAS, VEHÍCULOS DE COMBATE Y TODOS LOS SPARTANS OPERATIVOS. TENEMOS QUE DETENER A LOS COVENANT ANTES DE QUE ENCUENTREN LO QUE BUSCAN.>>>
HALO WARS, EL PRIMER VIDEOJUEGO DE ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL EXCLUSIVO PARA XBOX 360.
16+
www.pegi.info
XBOX LIVE
Microsoft game studios
XBOX.COM/HALOWARS
LANZAMIENTO 27-02-09
Jump in.
XBOX 360.